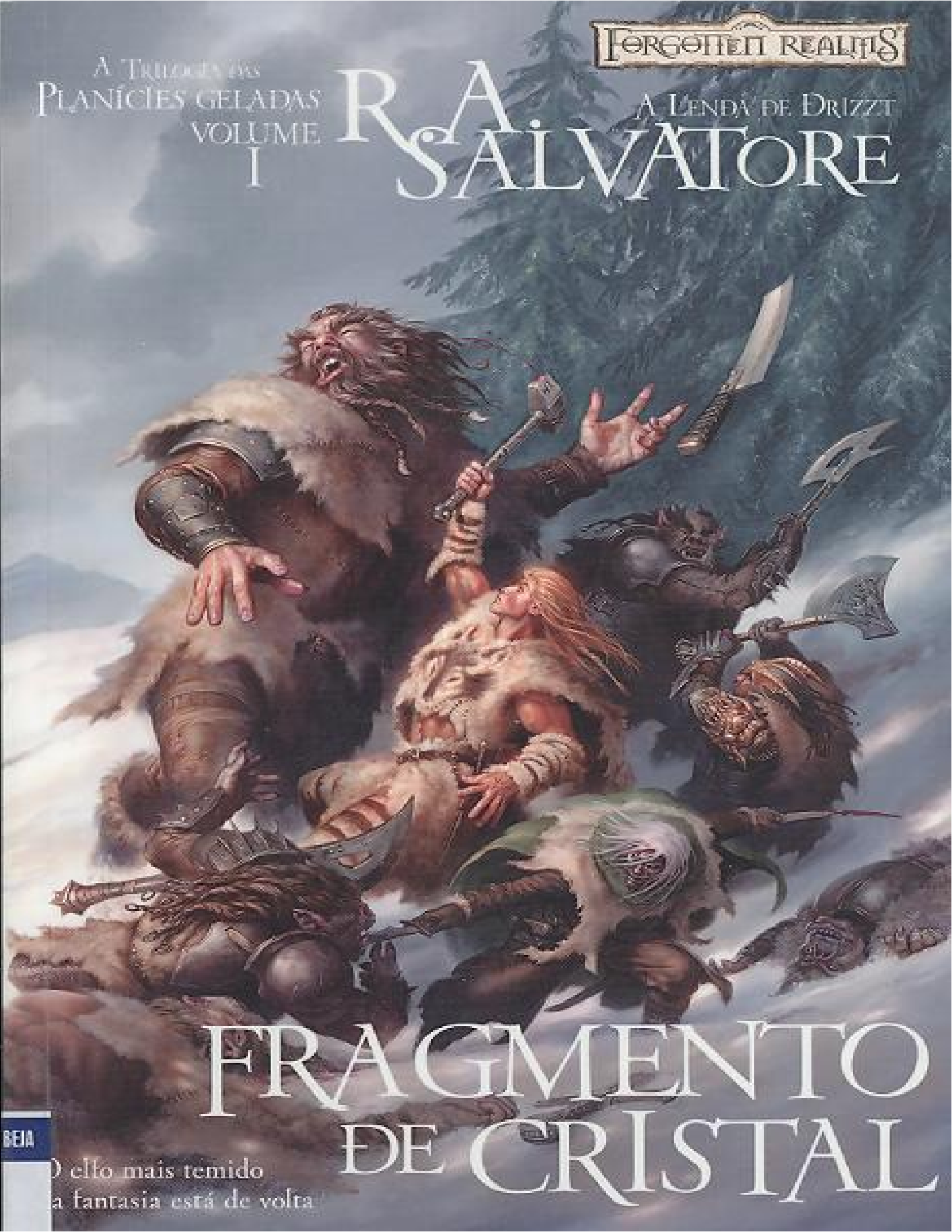


FORGOTTEN REALMS

A TRILOGIA DAS
PLANÍCIES GELADAS
VOLUME
I

A LENDA DE DRIZZT
RA
SALVATORE



FRAGMENTO
DE CRISTAL

BEJA
O elfo mais temido
a fantasia está de volta





Os Reinos Esquecidos

Trilogia O Vale do Vento Gélido - Volume I

A ESTILHA DE CRISTAL

R. A. Salvatore

Título Original: *Wizards of the Coast*

The Icewind Dale Trilogy - Volume One

The Crystal Shard

Tradução: Maria do Carmo Zanini

POEMA

Cheguem-se meus senhores
Homens valentes das estepes
E escutem lá meu conto intrépido
De bravos heróis, grandes amizades
E o Tirano do Vale do Vento Gélido
De um bom bando de amigos
Que com trapaças ou proezas
Forneceu lendas ao jogral
O nocivo orgulho de um infeliz
E os horrores da Estilha de Cristal

DEDICATÓRIA

A minha esposa, Diane
e a Bryan, Geno e Caitlin,
por seu apoio e sua paciência
ao longo desta experiência.
E aos meus pais, Geno e Irene,
Por acreditarem em mim, mesmo quando eu não acreditava.

Toda vez que um escritor assume um projeto como este, principalmente se for seu primeiro romance, existe invariavelmente um grande número de pessoas que o ajuda a chegar ao fim da tarefa. Escrever *A Estilha de Cristal* não foi exceção.

Publicar um romance envolve três elementos: um certo grau de talento, muito trabalho duro e uma boa dose de sorte. Os dois primeiros elementos podem ser controlados pelo escritor, mas o terceiro envolve estar no lugar certo e na hora certa, além de encontrar um editor que acredite em sua capacidade e dedicação à tarefa que tem em mãos.

Portanto, meus maiores agradecimentos vão para a TSR, principalmente para Mary Kirchoff, por se arriscar com um escritor de primeira viagem e me orientar ao longo do processo.

Escrever na década de 1980 tornou-se uma tarefa *high-tech* bem como um exercício de criatividade. No caso de *A Estilha de Cristal*, a sorte mais uma vez estava ao meu lado. Considero-me sortudo por ter um amigo como Brian P. Savoy, que me emprestou sua perícia com programas de computador na hora de aparar as arestas.

Meus agradecimentos também aos meus palpiteiros pessoais, Dave Duquette e Michael La Vigueur, por apontarem os pontos fortes e fracos do primeiro manuscrito; ao meu irmão, Gary Salvatore, pelo que fez com os mapas do Vale do Vento Gélido; e ao resto do meu grupo de jogo de AD&D — Tom Parker, Daniel Mallard e Roland

Lortie —, por sua inspiração constante por meio do desenvolvimento de personagens exóticos, heróis ideais de um romance de fantasia.

E, por último, ao homem que de fato me apresentou ao mundo do AD&D: Bob Brown. Desde que você se mudou (e levou com você a fumaça do cachimbo), a atmosfera em torno da mesa de jogo nunca mais foi a mesma.

ÍNDICE

[POEMA](#)

[DEDICATÓRIA](#)

[PRÓLOGO](#)

[LIVRO I](#)

[1 O Títère](#)

[2 Às Margens do Maer Dualdon](#)

[3 O Recinto do Hidromel](#)

[4 A Estilha de Cristal](#)

[5 Um Dia](#)

[6 Brin Shander](#)

[7 A Tempestade Iminente](#)

[8 Campos Sangrentos](#)

[Epílogo](#)

[LIVRO II](#)

[9 Não Mais um Garoto](#)

[10 A Congregação das Trevas](#)

[11 Garra de Palas](#)

[12 O Presente](#)

[13 Como o Portador Assim Desejar](#)

[14 Olhos Cor de Lavanda](#)

[15 Nas Asas da Destruição](#)

[16 Covas Rasas](#)

[17 Vingança](#)

[18 A Casa de Sorrisão](#)

[19 Más Novas](#)

[20 Escravo de Homem Nenhum](#)

[Epílogo](#)

[LIVRO III](#)

[21 A Tumba de Gelo](#)

[22 Por Bravura ou Nascimento](#)

[23 Sitiados](#)

[24 Crishal-Tirith](#)

[25 Errtu](#)

[26 Direitos de Vitória](#)

[27 O Relógio da Destruição](#)

[28 Uma Mentira Dentro da Outra](#)

[29 Outras Opções](#)

[30 A Batalha do Vale do Vento Gélido](#)

[31 Vitória?](#)

[Epílogo](#)

[MAPAS](#)

[Sobre o autor](#)

PRÓLOGO

O demônio recostou-se na cadeira que entalhara no talo do cogumelo gigante. A lama gorgolejava e corria em volta da ilha rochosa, a exsudação e a mutação eternas que caracterizavam aquela camada do Abismo.

Errtu tamborilou os dedos providos de garras, a cabeça simiesca e ornada de chifres a pender indolentemente dos ombros enquanto perscrutava a escuridão.

— Onde está você, Telshazz? — silvou o demônio, à espera de notícias da relíquia. Crenshinibon impregnava todos os seus pensamentos. Com a estilha em seu poder, Errtu poderia ascender uma camada inteira, talvez até mesmo várias camadas.

E Errtu chegara tão perto de possuí-la!

O demônio conhecia o poder do artefato. Errtu fora o serviçal de sete lichs que combinaram seus malignos poderes mágicos e criaram a estilha de cristal. Os lichs, espíritos mortos-vivos de poderosos magos que se recusaram a repousar quando seus corpos mortais deixaram os domínios dos vivos, haviam se reunido para criar o mais vil artefato jamais produzido, um mal que se alimentava de — e vicejava com — algo que os promotores do bem consideravam extremamente precioso: a luz do sol.

Mas eles ultrapassaram a medida dos próprios poderes, que já eram consideráveis. Na verdade, a criação consumiu os sete, pois Crenshinibon roubou a força mágica que mantinha a condição de mortos-vivos dos lichs para alimentar suas primeiras centelhas de vida. As decorrentes explosões de poder arremessaram Errtu de volta ao Abismo, e o demônio presumiu que a estilha havia sido destruída.

Mas Crenshinibon não seria destruída tão facilmente. E então, séculos depois, Errtu encontrara acidentalmente o rastro da estilha de cristal mais uma vez: Crishal-Tirith, uma torre de cristal com um coração pulsante, uma cópia exata de Crenshinibon.

Errtu sabia que a magia não estava muito longe. O demônio sentia a poderosa presença da relíquia. Se apenas tivesse conseguido encontrá-la antes... se apenas tivesse conseguido pôr as mãos...

Mas, então, Al Dimeneira aparecera, um ser angelical de poder espantoso. Al Dimeneira banuiu Errtu de volta ao Abismo com uma única palavra.

Errtu perscrutava as trevas e a fumaça rodopiante quando ouviu o chafurdar de passos.

— Telshazz? — urrou o demônio.

— Sim, mestre — respondeu o demônio menor, encolhendo-se todo ao se aproximar do trono de cogumelo.

— Ele a pegou? — rugiu Errtu. — Al Dimeneira possui a estilha de cristal?

Telshazz tremia e choramingava.

— Sim, senhor... hã... não, senhor!

Os olhos vermelhos e malignos de Errtu se estreitaram.

— Ele não conseguiu destruí-la — apressou-se em explicar o pequeno demônio. — Crenshinibon queimou as mãos dele!

— Hah! — riu Errtu, desdenhoso. — Mais poderosa até que Al Dimeneira! Onde ela está, então? Você a trouxe ou ela ainda está na segunda torre de cristal?

Telshazz choramingou novamente. Não queria dizer a verdade a seu mestre cruel, mas não se atrevia a desobedecer.

— Não, mestre. Na torre, não — sussurrou o pequeno demônio.

— Não! — rugiu Errtu. — Onde ela está?

— Al Dimeneira jogou-a fora.

— Jogou fora?

— Através dos planos, misericordioso mestre! — gritou Telshazz. — Com toda a força!

— Através dos próprios planos da existência! — grunhiu Errtu.

— Tentei impedi-lo, mas...

A cabeça ornada de chifres arremessou-se numa investida. As palavras de Telshazz morreram num gorgolejar indecifrável quando a bocarra canina de Errtu rasgou-lhe a garganta.

Distante das trevas do Abismo, Crenshinibon veio a repousar na superfície do mundo. A estilha de cristal, a perversão definitiva, depositou-se na neve de um

pequeno vale circular profundo, no alto das montanhas setentrionais dos Reinos Esquecidos.

E esperou.

LIVRO I

DEZ-BURGOS

Se eu pudesse escolher que vida levar, seria esta vida que agora tenho, neste momento. Estou em paz e, ainda assim, o mundo a meu redor gira num turbilhão, com a ameaça constante de incursões bárbaras e guerras contra os goblins, yetis da tundra e gigantescos dragões polares. A realidade da existência aqui no Vale do Vento Gélido é dura, um ambiente implacável, onde um erro custa-lhe a vida.

É o que há de bom no lugar: a própria iminência da catástrofe, mas não devida à traição, como em minha terra natal, Menzoberranzan. Posso aceitar os riscos do Vale do Vento Gélido; posso deleitar-me com eles e usá-los para manter meus instintos de guerreiro bem aguçados. Posso usá-los para me lembrar, todos os dias, da glória e da alegria da vida. Não há complacência aqui, neste lugar onde não se pode dar por certa a segurança, onde uma mudança no vento pode lançar um monte de neve sobre sua cabeça, onde um passo em falso num barco pode jogá-lo numa água frígida que lhe tira o fôlego e torna seus músculos inúteis em meros segundos, ou um simples lapso na tundra pode fazer com que você acabe no estômago de um feroz yeti.

Quando se vive com a morte tão próxima, chega-se a apreciar muito mais a vida.

E, quando se partilha essa vida com amigos como os que eu vim a conhecer nesses últimos anos, então é o paraíso. Eu jamais poderia ter imaginado, durante meus longos anos em Menzoberranzan ou nos ermos do Subterrâneo, ou mesmo quando vim ao mundo da superfície pela primeira vez, que algum dia viria a me cercar de amigos como esses. São de raças diferentes, todos os três, e todos os três diferentes de minha própria espécie, porém, assemelham-se mais ao que vai no meu coração do que qualquer um que eu já tenha conhecido, exceto, talvez, meu pai, Zaknafein, e o ranger Montólio, que me treinou nas tradições de Mielikki.

Conheci muita gente aqui em Dez-Burgos, na terra selvagem do Vale do Vento Gélido, gente que me aceitou apesar de eu ser um elfo drow e, ainda assim, esses três, acima de todos os outros, tornaram-se minha família.

Por que eles? Por que Bruenor, Régis e Cattiebrie, acima de todos, três

amigos a quem estimo tanto quanto a Guenhwyvar, minha companheira durante todos esses anos?

Todos sabem que Bruenor é indelicado: é a marca registrada de muitos anões, mas, em Bruenor, a característica encontra-se em estado puro. Ou é o que ele deseja que todos acreditem. Sei que não é assim. Conheço o outro lado de Bruenor, o lado oculto, aquele lugar macio e cálido. Sim, ele tem um coração, apesar de se esforçar para enterrá-lo! Ele é indelicado, sim, particularmente quanto às críticas. Comenta os erros alheios sem pedir desculpas nem emitir juízos; simplesmente profere a mais sincera verdade e deixa a cargo do ofensor corrigir ou não a situação. Bruenor nunca permite que o tato ou a simpatia interfira quando diz ao mundo como este poderia ser melhor!

Mas isso é apenas metade da história do anão. Do outro lado da moeda, ele é tudo menos indelicado. No que se refere a elogios, Bruenor não é desonesto, apenas silencioso.

Talvez seja por isso que eu o ame. Vejo nele o próprio Vale do Vento Gélido, frio, agreste e implacável, mas essencialmente honesto. Ele me mantém na minha melhor forma, o tempo todo, e, assim, ele me ajuda a sobreviver neste lugar. Existe apenas um Vale do Vento Gélido e apenas um Bruenor Martelo de Batalha, e se algum dia encontrarei uma criatura e uma terra criadas uma para a outra...

Por outro lado, Régis porta-se (ou, mais apropriadamente, aconchega-se) como um lembrete de que há metas e recompensas num trabalho bem feito — não que seja sempre Régis a fazer o trabalho. Régis me faz lembrar — e a Bruenor também, acho eu — que existem mais coisas na vida além da responsabilidade, que há um momento certo para um pouco de diversão e para desfrutar as recompensas resultantes do bom trabalho e da vigilância. Ele é mole demais para a tundra, muito gordo e muito lento com os pés. Suas habilidades de combate deixam a desejar e ele não conseguiria seguir os rastros de um rebanho de caribus na neve fresca. No entanto, aqui ele sobrevive e até mesmo prospera, com inteligência e deliberação, sabendo — melhor que Bruenor, com certeza, e até mesmo melhor que eu — como aplacar e agradar aqueles que o cercam, como antecipar as ações de outras pessoas, ao invés de simplesmente reagir a elas. Régis não sabe apenas o que as pessoas fazem, sabe por que o fazem, e essa habilidade de compreender motivações permitiu-lhe enxergar para além da cor de minha pele e da reputação de meu povo. Se Bruenor é honesto ao expressar suas observações, então Régis é honesto ao seguir seu coração.

E, finalmente, temos Cattiebrie, maravilhosa e tão cheia de vida. Para mim,

Cattiebrie é o outro lado da mesma moeda, um raciocínio diferente para chegar às mesmas conclusões. Somos almas gêmeas que enxergam e julgam coisas diferentes para chegar ao mesmo lugar. Talvez assim nós corroboremos um ao outro. Ao ver Cattiebrie chegando ao mesmo lugar que eu e sabendo que ela chegou lá por uma estrada diferente, talvez isso me diga que segui verdadeiramente meu coração. Será isso? Será que confio nela mais do que em mim mesmo?

A pergunta não é nem uma acusação a meus sentimentos nem auto-recriminação. Temos as mesmas crenças sobre como o mundo é e como o mundo deveria ser. Ela é tão semelhante a mim quanto Mielikki e, se encontrei minha deusa examinando com toda a honestidade meu próprio coração, então encontrei minha mais querida amiga e aliada.

Eles estão comigo, todos os três, e Guenhwyvar, minha querida Guenhwyvar, também. Vivo numa terra de beleza rude e realidade rude, um lugar onde é preciso estar precavido e alerta e em sua melhor forma o tempo todo.

A isso dou o nome de paraíso.

Drizzt Do'Urden

1 O Títtere

Quando viram o pico coberto de neve do Sepulcro de Kelvin erguendo-se no horizonte plano, os magos da caravana que partira da Torre das Hostes Arcanas ficaram mais do que ligeiramente aliviados. A dura jornada de Luskan até a remota colônia fronteiriça conhecida como Dez-Burgos havia levado mais de três semanas.

A primeira semana não fora tão difícil. A tropa manteve-se próxima à Costa da Espada e, embora viajassem através dos rincões mais setentrionais dos Reinos, as brisas de verão que sopravam do Mar sem Rastros eram suficientemente amenas.

Mas, quando contornaram os picos mais a oeste da Espinha do Mundo — a cordilheira que muitos consideravam o limite setentrional da civilização — e adentraram o Vale do Vento Gélido, os magos logo entenderam por que haviam sido aconselhados a não empreender tal jornada. O Vale do Vento Gélido, mil milhas quadradas de tundra estéril e acidentada, fora descrito como uma das regiões mais inóspitas de todos os Reinos e, depois de um único dia de viagem pela face norte da Espinha do Mundo, Eldeluc, Dendibar, o Variegado, e os outros magos de Luskan consideraram merecida a reputação. Limitado por montanhas intransponíveis ao sul, uma geleira em expansão a leste e um mar inavegável coalhado de icebergs ao norte e a leste, o Vale do Vento Gélido só podia ser alcançado por meio do desfiladeiro entre a Espinha do Mundo e o litoral, uma trilha raramente utilizada, a não ser pelos mercadores mais intrépidos.

Pelo resto de suas vidas, duas lembranças ecoariam claramente nas mentes dos magos toda vez que pensassem naquela viagem, dois fatos da vida no Vale do Vento Gélido que os viajantes que por ali passavam jamais esqueciam. O primeiro era o lamento incessante do vento, como se a própria terra gemesse, continuamente atormentada. E o segundo era a inanidade do vale, quilômetros sem fim de horizontes cinzentos e castanhos.

O destino da caravana marcava a única característica multiforme de todo o vale: dez pequenas cidades localizadas em torno dos três lagos da região, sob a sombra da única montanha, o Sepulcro de Kelvin. Como todos os que vinham àquela terra agreste, os magos estavam à procura do artesanato dos marinheiros, as delicadas esculturas em marfim feitas com os ossos cranianos da truta cabeçuda que nadava nas águas dos lagos.

Alguns dos magos, porém, tinham em mente proveitos bem mais desonestos.

O homem maravilhou-se diante da facilidade com que o delgado punhal deslizou através das dobras da túnica do velho e enterrou-se profundamente na pele enrugada.

Morkai, o Vermelho, voltou-se para o aprendiz com os olhos esbugalhados numa expressão de espanto diante da traição do homem criado por ele durante um quarto de século como se fosse o próprio filho.

Akar Kessell largou o punhal e afastou-se de seu mestre, aterrorizado pelo fato de o homem mortalmente ferido ainda estar de pé. Acabou sem muito espaço para a fuga, pois topou com a parede de trás da pequena cabana que a cidade anfitriã de Angraleste havia oferecido como alojamento temporário aos magos de Luskan. Kessell tremia visivelmente, ponderando as conseqüências sombrias que viria a enfrentar diante da possibilidade cada vez maior de que as habilidades mágicas do velho mago tivessem encontrado uma maneira de derrotar a própria morte.

Que destino terrível seu poderoso mentor iria impor-lhe por sua traição? Que tormentos mágicos, capazes de sobrepujar as mais dolorosas torturas do mundo, um verdadeiro e poderoso mago como Morkai seria capaz de conjurar?

O velho manteve o olhar fixo sobre Akar Kessell, mesmo quando a luz derradeira começou a desaparecer de seus olhos agonizantes. Não perguntou por quê, nem mesmo questionou Kessell abertamente quanto aos possíveis motivos. Sabia que a aquisição de poder estava envolvida ali de alguma maneira. Era sempre assim no caso de traições como aquela. O que o confundia era o instrumento, não o motivo. Kessell? Como é que Kessell, o aprendiz inseguro cujos lábios balbuciantes mal conseguiam invocar os encantos mais triviais, poderia sequer sonhar em lucrar com a morte do único homem que um dia lhe mostrara mais do que uma simples consideração cortês?

Morkai, o Vermelho, caiu morto. Foi uma das poucas perguntas para a qual jamais encontrou a resposta.

Kessell permaneceu de pé contra a parede, pois precisava daquele apoio palpável, e continuou a tremer durante um bom tempo. Aos poucos, a confiança que o colocara naquela posição perigosa começou a crescer novamente dentro dele. Era o chefe agora. Foi o que disseram Eldeluc, Dendibar, o Variegado, e os outros magos que haviam empreendido a viagem. Com seu mestre fora do caminho, ele, Akar Kessell, seria merecidamente recompensado com sua própria câmara de meditação e seu laboratório de alquimia na Torre das Hostes Arcanas, em Luskan.

Foi o que disseram Eldeluc, Dendibar, o Variegado, e os demais.

□□□

— Está feito, então? — perguntou o homem corpulento quando Kessell entrou no beco escuro designado como ponto de encontro.

Kessell assentiu avidamente.

— O mago das vestes vermelhas de Luskan não há mais de lançar feitiços! — proclamou ele, alto demais para o gosto dos outros conspiradores.

— Fale baixo, seu idiota — exigiu Dendibar, o Variegado, um homem de aspecto frágil que se achava encolhido defensivamente nas sombras do beco, com a mesma voz monótona de sempre.

Dendibar raramente falava e, ao fazê-lo, nunca demonstrava qualquer sinal de paixão. Escondia-se sempre sob o capuz de sua túnica. Havia um quê de crueldade em Dendibar que amedrontava a maioria das pessoas que vinham a conhecê-lo. Embora o mago fosse fisicamente o menor e o menos imponente dos homens da caravana mercante que empreendera a viagem de quatrocentas milhas até a colônia fronteira de Dez-Burgos, Kessell o temia mais do que a qualquer um dos demais.

— Morkai, o Vermelho, meu antigo mestre, está morto — reiterou Kessell, mansamente. — Akar Kessell, deste dia em diante conhecido como Kessell, o Vermelho, é agora nomeado para a Guilda dos Magos de Luskan!

— Devagar, amigo — disse Eldeluc, pousando uma mão reconfortante sobre o ombro de Kessell, que se contraía nervosamente. — Haverá tempo para uma coroação apropriada quando retornarmos à cidade. — Ele sorriu e piscou para Dendibar, às costas de Kessell.

A mente de Kessell era um turbilhão, perdida em devaneios, a explorar todas as ramificações de sua iminente nomeação. Nunca mais seria ridicularizado pelos outros aprendizes, rapazes muito mais jovens que, passo a passo, ascendiam aborrecidamente na hierarquia da guilda. Agora, eles lhe mostrariam algum respeito, pois ele saltaria — muito além daqueles que o haviam ultrapassado nos primeiros dias de seu noviciado — para a honrosa posição de mago.

No entanto, os pensamentos de Kessell ainda sondavam cada detalhe dos mas vindouros quando seu rosto radiante subitamente escureceu. Virou-se bruscamente para o homem que se encontrava a seu lado, com a expressão tensa, como se tivesse descoberto um erro terrível. Eldeluc e vários dos outros homens no beco ficaram

apreensivos. Todos compreendiam perfeitamente quais seriam as conseqüências se o arquimago da Torre das Hostes Arcanas um dia descobrisse aquele assassinato.

— A túnica? — perguntou Kessell. — Eu deveria ter trazido a túnica vermelha?

Eldeluc não foi capaz de conter uma risada de alívio, mas Kessell tomou-a meramente como um gesto reconfortante por parte de seu mais novo amigo.

"Eu devia saber que uma coisa tão trivial o levaria a tamanho paroxismo", disse Eldeluc a si mesmo, mas a Kessell disse simplesmente:

— Não se preocupe com isso. Há muitas túnicas na Torre das Hostes. Não pareceria um pouco suspeito se você batesse à porta do arquimago, reivindicando a assento vago de Morkai, o Vermelho, e segurando as vestes que o mago assassinado envergava quando foi morto?

Kessell refletiu por um momento, depois concordou.

— Talvez — continuou Eldeluc — você não devesse usar a túnica vermelha.

Os olhos de Kessell apertaram-se de pânico. A antiga falta de autoconfiança que assombrara todos os seus dias desde a infância começou a efervescer dentro dele. O que Eldeluc queria dizer? Será que iriam mudar de idéia e deixariam de premiá-lo com a posição que merecidamente conquistara?

Eldeluc usara a ambigüidade de sua declaração como uma provocação, mas não desejava lançar Kessell num perigoso estado de dúvida. Com uma segunda piscadela para Dendibar, que interiormente estava adorando aquele jogo, respondeu à pergunta muda do pobre infeliz:

— Quis apenas dizer que talvez uma cor diferente lhe caísse melhor. O azul agraciaria seus olhos.

Kessell riu, aliviado.

— Talvez — concordou ele, girando os dedos nervosamente. Dendibar, de repente, cansou-se da farsa. Fez sinal a seu corpulento companheiro para que se livrasse do pequeno e irritante miserável.

Eldeluc obedientemente levou Kessell para fora do beco.

— Vá, agora, de volta aos estábulos — instruiu ele. — Diga ao encarregado que os magos devem partir para Luskan ainda esta noite.

— Mas, e o corpo? — perguntou Kessell.

Eldeluc sorriu maldosamente.

— Deixe-o lá. Aquela cabana é reservada para mercadores visitantes e dignitários do sul. Provavelmente continuará vazia até a primavera. Eu garanto que mais um assassinato por estas bandas provocará pouca comoção. E, mesmo que a boa gente de Angraleste venha a decifrar o que realmente aconteceu, são sábios o bastante para cuidar das próprias vidas e não se meter nos assuntos dos magos!

O grupo de Luskan saiu para a rua, sob a minguante luz do sol.

— Agora suma! — ordenou Eldeluc. — Procure-nos ao pôr do sol.

Observou Kessell correr como um menininho alvoroçado.

— Que sorte encontrar um instrumento tão conveniente — atentou Dendibar. — O estúpido aprendiz do mago poupou-nos muitos problemas. Duvido que tivéssemos encontrado uma maneira de pegar aquele velho matreiro. Mas só os deuses sabem por que Morkai tinha um ponto fraco nesse seu pequeno e miserável aprendiz!

— Fraco o bastante para a ponta de um punhal! — riu uma segunda voz.

— E que cenário conveniente — observou ainda uma outra voz. — Cadáveres inexplicados são considerados pouco mais que uma inconveniência para as criadas deste selvagem posto de fronteira!

O corpulento Eldeluc gargalhou alto. A horripilante tarefa por fim fora cumprida. Podiam finalmente deixar aquela extensão estéril de deserto congelado e voltar para casa.

□□□

Kessell caminhava a passos lépidos pelo povoado de Angraleste, rumo ao estábulo onde os cavalos dos magos haviam sido alojados. Sentia como se o fato de se tornar um mago fosse mudar todos os aspectos de sua vida cotidiana, como se alguma força mística tivesse de algum modo impregnado seus talentos antes tão pífios.

Ele exultava de antecipação pelo poder que seria seu.

Um gato cruzou-lhe o caminho, lançando-lhe um olhar desconfiado ao passar por ele, saltitante.

Com os olhos semicerrados, Kessell olhou ao redor para ver se alguém o observava.

— Por que não? — murmurou.

Apontando um dedo mortífero para o gato, ele pronunciou as palavras de comando para invocar uma explosão de energia. Diante da exibição, o nervoso felino disparou em fuga, mas nenhum raio mágico o atingiu nem mesmo chegou perto dele.

Kessell olhou para a ponta chamuscada de seu dedo e perguntou-se o que fizera de errado.

Mas não ficou demasiadamente consternado. A unha enegrecida foi o efeito mais poderoso que jamais obtivera daquele encantamento em particular.

2 Às Margens do Maer Dualdon

Régis, o halfling, o único de sua espécie num raio de centenas de milhas, prendeu os dedos por trás da cabeça e recostou-se contra a capa musgosa do tronco da árvore. Régis era baixo, mesmo para os padrões de sua diminuta raça, e a lanugem de suas madeixas castanhas e encaracoladas mal ultrapassava a marca de um metro. Mas a barriga alargava-se abundantemente, devido a seu amor por uma boa refeição — ou várias delas, dependendo das oportunidades que se apresentassem.

O galho retorcido que lhe servia como vara de pesca erguia-se acima dele, seguro entre dois dos seus peludos dedos do pé, e inclinava-se sobre as águas plácidas do lago, perfeitamente espelhado na superfície vítrea do Maer Dualdon. Ondas suaves fizeram a imagem tremular quando a bóia de madeira e pintada de vermelho começou a dançar ligeiramente. A linha flutuara em direção à margem e pendia frouxa na água, por isso Régis não sentiu os peixes que mordiscavam a isca. Em segundos, o anzol foi limpo, sem nada capturar, mas o halfling o ignorava, e horas se passariam antes que se incomodasse em verificar. Não que ele se importasse, de qualquer modo.

Estava ali por lazer, e não a trabalho. Com o inverno chegando, Régis calculou que essa poderia muito bem ser sua última excursão ao lago naquele ano. Ele não se interessava pela pesca de inverno, como alguns dos humanos mais fanáticos e gananciosos de Dez-Burgos. Além do mais, o halfling já tinha suficiente marfim acumulado com a pesca de outras pessoas para mantê-lo ocupado durante todos os sete meses de neve. Ele era realmente um motivo de glória para sua raça nada ambiciosa, pois criara para si mesmo um pedaço de civilização numa terra onde nada disso havia, a centenas de milhas do povoado mais remoto que pudesse ser justificadamente considerado uma cidade. Outros halflings nunca vinham tão ao norte, mesmo durante os meses de verão, pois preferiam o conforto dos climas sulistas. Régis também teria alegremente empacotado seus pertences e voltado para o sul, não fosse um pequeno problema que tivera com um certo grão-mestre de uma importante guilda de ladrões.

Um bloco de quatro polegadas do "ouro branco" jazia ao lado do halfling reclinado, juntamente com vários instrumentos delicados de entalhador. O princípio de um focinho de cavalo desfigurava os ângulos retos do bloco. Régis tivera a intenção de trabalhar na peça enquanto pescava.

Régis tinha a intenção de fazer um monte de coisas.

— O dia está bom demais — raciocinara. Uma desculpa que, para ele, parecia jamais perder o viço.

Dessa vez, porém, ao contrário de tantas outras, a desculpa tinha alguma credibilidade. Parecia que os demônios do clima que submetiam aquela terra agreste a sua vontade de ferro haviam tirado férias, ou talvez estivessem apenas reunindo suas forças para um inverno brutal. O resultado era um dia de outono digno das terras civilizadas do sul. Um dia verdadeiramente raro nas terras que vieram a ser chamadas o Vale do Vento Gélido, nome bem merecido devido às brisas orientais que ali pareciam soprar eternamente, trazendo com elas o ar enregelante da Geleira Reghed. Mesmo nos raros dias em que o vento mudava, o alívio era pouco, pois Dez-Burgos limitava-se ao norte e a oeste com quilômetros de uma tundra desabitada e, depois dela, havia mais gelo, o Mar do Gelo em Movimento. Somente as brisas do sul prometiam algum alívio, mas qualquer vento que tentasse atingir aquela área desolada vindo daquela direção era geralmente bloqueado pelos picos elevados da Espinha do Mundo.

Régis conseguiu manter os olhos abertos durante algum tempo, perscrutando por entre os ramos felpudos dos pinheiros as nuvens brancas e vaporosas que velejavam pelo céu nas brisas amenas. O sol derramava um calor dourado e, de vez em quando, o halfling sentia-se tentado a tirar o colete. Mas, toda vez que uma nuvem bloqueava os raios cálidos, Régis era lembrado de que era setembro na tundra. Daí a um mês haveria neve. Daí a dois, as estradas a oeste e ao sul de Luskan, a cidade mais próxima de Dez-Burgos, estariam intransitáveis, a não ser para os resolutos ou para os estúpidos.

Régis correu os olhos pela extensa baía que se espalhava a partir da beirada de seu pequeno buraco de pesca. O resto de Dez-Burgos também estava tirando proveito do bom tempo; inúmeros barcos pesqueiros estavam ao largo, emaranhando-se e pelejando uns com os outros em busca de seus "pontos especiais". A ganância dos humanos sempre espantava Régis, não importava quantas vezes a presenciasse. No país sulista de Calimshan, o halfling ascendera rapidamente ao cargo de Grão-Mestre Adjunto de uma das guildas de ladrões mais importantes da cidade portuária de Calimporto. Mas, do jeito que via a coisa, a ganância humana havia interrompido sua carreira. Seu grão-mestre, o Paxá Pük, possuía uma maravilhosa coleção de rubis — pelo menos uma dúzia deles —, cujas facetas haviam sido tão engenhosamente lapidadas que pareciam lançar um encanto quase hipnótico sobre quem as vislumbasse. Régis costumava admirar as pedras cintilantes sempre que Pük as exibia e, por fim, surrupiara uma delas. O halfling não conseguia entender por

que o paxá, que possuía nada menos que outras onze gemas, ainda estava tão furioso com ele.

— Ai, a ganância dos humanos — dizia Régis sempre que os homens do paxá apareciam em mais uma aldeia que o halfling havia adotado como lar e obrigavam-no a estender seu exílio a um país ainda mais remoto. Mas ele não precisara usar essa frase durante mais de um ano e meio, desde que chegara a Dez-Burgos. Os braços de Pük eram longos, mas aquele povoado de fronteira, no meio da terra mais inóspita e indomada que se podia imaginar, era ainda mais longínquo, e Régis estava bastante satisfeito na segurança de seu novo refúgio. Ali havia fartura e, desde que se tivesse agilidade e talento suficientes para se tornar um artesão — alguém capaz de transformar os ossos tão semelhantes ao marfim da truta cabeçada numa escultura artística —, era possível levar uma vida confortável com uma quantidade mínima de trabalho.

E, com o artesanato de Dez-Burgos rapidamente se tornando a coqueluche do sul, o halfling tinha a intenção de se livrar de sua costumeira letargia e transformar sua recém-descoberta ocupação num negócio bem-sucedido.

Algum dia.



Drizzt Do'Urden caminhava em silêncio e a passos rápidos, e suas botas curtas e macias mal e mal revolviam a terra. Ele trazia o capuz do manto castanho abaixado sobre as ondas flutuantes que eram seus cabelos imaculadamente brancos, e movia-se sem esforço e com tamanha graça que um circunstante poderia pensar que ele não passava de uma miragem, uma ilusão de óptica criada pelo mar castanho da tundra.

O elfo negro envolveu-se ainda mais em seu manto. Sentia-se tão vulnerável à luz do sol como um humano nas trevas da noite. Os anos que passara na superfície iluminada pelo sol não haviam apagado o meio século que vivera a quilômetros sob a terra. A luz solar ainda o exauria e atordoava.

Mas Drizzt viajara a noite toda e sentia-se compelido a continuar. Já estava atrasado para seu encontro com Bruenor, no vale do anão, e ele tinha visto os sinais.

As renas haviam começado sua migração outonal, para sudoeste, rumo ao mar. No entanto, nenhuma pegada humana seguia o rebanho. As cavernas ao norte de Dez-Burgos, a eterna escala dos bárbaros nômades que retornavam à tundra, não haviam sido aprovisionadas para reabastecer as tribos em sua longa jornada. Drizzt compreendia as implicações. Na vida normal dos bárbaros, a sobrevivência das

tribos dependia dos rebanhos de renas. O aparente abandono de seu modo de vida tradicional era mais do que ligeiramente perturbador.

E Drizzt ouvira os tambores de guerra.

Aquele rufar impalpável ribombava pela planície vazia como uma trovoadas distante, em padrões geralmente reconhecíveis apenas pelas outras tribos bárbaras. Mas Drizzt sabia o que os tambores profetizavam. Era um observador que compreendia o valor de conhecer a diferença entre amigos e inimigos, e ele usara muitas vezes suas habilidades furtivas para observar as rotinas diárias e as tradições dos orgulhosos nativos do Vale do Vento Gélido — os bárbaros.

Drizzt apertou o passo, forçando-se aos limites da própria resistência. No prazo de cinco breves anos, ele passara a gostar do amontoado de aldeias conhecido como Dez-Burgos e do povo que ali vivia. Como tantos outros párias que finalmente haviam se estabelecido por ali, o drow não encontrara boa acolhida em nenhum outro lugar dos Reinos. Mesmo ali, era apenas tolerado pela grande maioria, mas, na muda afinidade entre os ladinos, pouca gente o importunava. Tivera mais sorte que muitos; fizera alguns amigos, capazes de enxergar para além de sua raça e conhecer seu verdadeiro caráter.

Ansioso, o elfo negro relanceou o olhar na direção do Sepulcro de Kelvin, a montanha solitária que marcava a entrada do rochoso vale dos anões, entre o Maer Dualdon e o Lac Dinneshir, mas seus olhos amendoados e lilases, maravilhosas órbitas capazes de rivalizar com as de uma coruja à noite, não conseguiram penetrar o borrão que era a luz do dia, não o suficiente para que estimasse a distância.

Mais uma vez, enterrou a cabeça no capuz, preferindo andar às cegas à tontura provocada pela exposição prolongada ao sol, e afundou-se nos sonhos sombrios de Menzoberranzan, a cidade subterrânea e desprovida de luz de seus ancestrais. Os elfos drow haviam realmente caminhado pela superfície outrora, a dançar sob o sol e as estrelas com seus primos de pele clara. Mas os elfos negros eram maliciosos, assassinos desapaixonados, muito além da tolerância até mesmo de sua gente normalmente pouco afeita a julgamentos. E, na guerra inevitável das nações élficas, os drow foram expulsos para as entranhas da terra. Encontraram um mundo de segredos sombrios e magia negra, e contentaram-se em permanecer ali. Ao longo dos séculos, floresceram mais uma vez e tornaram-se fortes, harmonizando-se com as peculiaridades de uma magia misteriosa. Tornaram-se até mesmo mais poderosos que seus primos da superfície, cujas relações com as artes arcanas sob o calor vivificante do sol eram um passatempo e não uma necessidade.

Como raça, porém, os drow perderam todo o desejo de ver o sol e as estrelas. Tanto seus corpos quanto suas mentes adaptaram-se às profundezas e, para sorte de todos os que viviam a céu aberto, os malignos elfos negros contentaram-se em permanecer onde estavam e só ocasionalmente retornavam à superfície para empreender incursões e saques. Pelo que Drizzt sabia, ele era o único de sua espécie a viver na superfície. Ele desenvolvera alguma tolerância à luz, mas ainda sofria das fraquezas hereditárias de sua espécie.

Entretanto, mesmo considerando sua desvantagem em condições diurnas, Drizzt ofendeu-se com o próprio descuido quando os dois *yetis* da tundra, semelhantes a ursos, com a pelagem desgrenhada e camuflada ainda tingida pelo castanho do verão, surgiram de repente diante dele.

□□□

Uma bandeira vermelha ergueu-se do convés de um dos barcos pesqueiros, sinalizando a captura. Régis a viu subir cada vez mais alto.

— Uma truta de um metro e meio, ou mais — murmurou o halfling, em tom aprovador, quando a bandeira estacou logo abaixo da verga do mastro. — Vai haver cantoria numa das casas esta noite.

Um segundo barco precipitou-se a abordar o que havia sinalizado a captura e, em sua pressa, bateu estrondosamente na embarcação ancorada. As duas tripulações imediatamente desembainharam as armas e deram início à peleja, apesar de permanecerem em seus respectivos barcos. Como não havia nada além de água entre ele e os barcos, Régis ouviu claramente os gritos dos capitães.

— Ei, 'cê roubou meu peixe! — bradou o capitão do segundo barco.

— A água estragou seus miolos! — retorquiu o capitão do primeiro barco. — Não, mesmo! É nosso peixe, honestamente fígado e honestamente recolhido. Agora, suma com essa banheira fedorenta daqui antes que a gente jogue vocês pra fora do lago!

Como era de se esperar, a tripulação do segundo barco estava sobre a amurada e a brandir suas espadas antes que o capitão do primeiro barco acabasse de falar.

Régis desviou os olhos, de volta às nuvens; não se interessava pela disputa nos barcos, embora os ruídos da batalha fossem sem dúvida perturbadores. Essas altercações eram comuns nos lagos, sempre por causa do peixe, principalmente se alguém apanhasse um dos grandes. Em geral, não eram tão sérias, mais fanfarronice e troca de golpes do que uma luta de verdade, e só em raras ocasiões alguém saía

gravemente ferido ou morto. Mas havia exceções. Numa escaramuça que envolvera nada menos que dezessete barcos, três tripulações inteiras e metade de uma quarta foram mortas e deixadas a flutuar na água ensangüentada. Naquele mesmo dia, o tal lago, o mais ao sul dos três, teve seu nome mudado de Dellon-lune para Marerrubra.

— Ah, peixinhos, vocês provocam cada encrenca. — murmurou Régis, baixinho, refletindo sobre a ironia do estrago que os peixes prateados provocavam nas vidas das pessoas gananciosas de Dez-Burgos. As dez comunidades deviam a própria existência à truta cabeçuda, com sua imensa cabeça em forma de punho e os ossos da consistência do mais fino marfim. Os três lagos eram os únicos locais do mundo onde os valiosos peixes reconhecidamente viviam e, embora a região fosse estéril e selvagem, infestada de humanóides e bárbaros e fosse atingida com frequência por tempestades capazes de arrasar as construções mais sólidas, a sedução do enriquecimento rápido atraía pessoas dos mais longínquos rincões dos Reinos.

Mas o número dos que chegavam era inevitavelmente igual ao dos que partiam. O Vale do Vento Gélido era um deserto frio e monótono, de clima implacável e incontáveis perigos. A morte era uma visita comum entre os aldeões e atacava sorrrateiramente os que não conseguiam enfrentar a dura realidade do Vale do Vento Gélido.

Ainda assim, as vilas haviam crescido consideravelmente no século que se seguiu à descoberta das trutas cabeçudas. No início, as nove aldeias não passavam de choças cujos habitantes, verdadeiros pioneiros, haviam reivindicado para si um bom buraco de pesca. A décima aldeia, Brin Shander, apesar de ser agora um povoado de vários milhares de pessoas, cercado por muralhas e azafamado, era então apenas uma colina desabitada, sobre a qual havia uma cabana solitária onde os pescadores se encontravam uma vez ao ano para trocar histórias e mercadorias com os comerciantes de Luskan.

Nos primeiros tempos de Dez-Burgos, um barco ao largo nos lagos — mesmo que uma canoa de um homem só — era algo raro de se ver, pois aquelas águas eram geladas o ano todo, frias o bastante para matar em questão de minutos o infeliz que caísse da embarcação. Mas, agora, todas as vilas dos lagos tinham uma frota de barcos à vela a desfraldar a própria bandeira. Só Targos, a maior das aldeias pesqueiras, lançava mais de cem barcos ao Maer Dualdon, sendo alguns deles escunas de dois mastros com mais de dez tripulantes.

Um grito agonizante ecoou de um dos barcos envolvidos na batalha e o clangor do aço contra o aço retiniu alto. Régis perguntou-se, não pela primeira vez, se as pessoas de Dez-Burgos não estariam em melhor situação sem o incômodo peixe.

O halfling tinha de admitir, porém, que Dez-Burgos havia sido um porto seguro para ele. Seus dedos ágeis e hábeis adaptaram-se facilmente aos instrumentos do entalhador, e ele fora eleito representante de uma das aldeias no conselho. Havia que se admitir que Bosquesó era a menor e a mais setentrional das dez vilas, um lugar onde se escondiam os ladinos dentre os ladinos, mas Régis ainda considerava sua nomeação uma honra. Era também conveniente. Como o único artesão legítimo de Bosquesó, Régis era a única pessoa na vila com motivos, ou o desejo, para viajar regularmente até Brin Shander, o principal povoado e o mercado central de Dez-Burgos. Isso acabara se revelando uma dádiva e tanto para o halfling. Ele se tornou o principal entregador do pescado de Bosquesó no mercado, por uma comissão igual a uma décima parte da mercadoria. Só isso já lhe fornecia marfim suficiente para levar uma vida fácil.

Uma vez por mês, durante a temporada de verão, e uma a cada três no inverno, se o tempo assim permitisse, Régis tinha de comparecer às reuniões do conselho e cumprir seus deveres como representante. Essas reuniões eram realizadas em Brin Shander e, embora normalmente acabassem em nada além de discussões triviais entre as aldeias sobre os territórios de pesca, geralmente duravam apenas algumas horas. Régis considerava seu comparecimento um preço pequeno a se pagar pela manutenção do monopólio sobre as viagens ao mercado do sul.

A luta nos barcos logo terminou — somente um homem morto — e Régis entregou-se novamente ao silencioso deleite das nuvens que velejavam pelo céu. O halfling olhou por sobre o ombro para as dúzias de cabanas baixas a pontuar as densas fileiras de árvores que compreendiam Bosquesó. Apesar da reputação de seus habitantes, Régis considerava aquela a melhor vila da região. As árvores proporcionavam um certo grau de proteção contra os uivos do vento e ótimas colunas de canto para as casas. Somente a distância em relação a Brin Shander impedira a vila do bosque de se tornar um membro mais proeminente de Dez-Burgos.

De repente, Régis retirou o pingente de rubi de seu colete e fitou a assombrosa pedra que roubara de seu antigo mestre, mais de mil e quinhentos quilômetros ao sul, em Calimporto.

— Ah, Pük — matutou ele —, se você pudesse me ver agora.

□□□

O elfo tateou à procura das duas cimitarras embainhadas e presas aos seus quadris, mas os *yetis* aproximaram-se rapidamente. Instintivamente, Drizzt girou para a esquerda e sacrificou o outro flanco para receber a investida do monstro mais

próximo. O braço direito ficou impotentemente prensado contra o lado do corpo assim que o *yeti* o envolveu com seus enormes braços, mas ele conseguiu manter o braço esquerdo livre, o suficiente para sacar a segunda arma. Ignorando a dor do abraço do *yeti*, Drizzt firmou o punho da cimitarra contra o quadril e permitiu que o ímpeto da investida do segundo monstro o empalasse na lâmina recurva.

Em seus enlouquecidos estertores de morte, o segundo *yeti* se afastou e levou consigo a cimitarra.

O monstro remanescente esmagou Drizzt no chão com seu peso. O drow movia freneticamente a mão livre para impedir que os dentes mortíferos alcançassem sua garganta, mas sabia que era só uma questão de tempo até o adversário mais forte dar cabo dele.

De repente, Drizzt ouviu um forte estalido. O *yeti* estremeceu violentamente. A cabeça se contorceu de maneira estranha e uma golfada de sangue e miolos escorreu pela cara do monstro, desde um ponto acima da testa.

— 'tá atrasado, elfo! — o drow ouviu o tom áspero de uma voz familiar.

Bruenor Martelo de Batalha subiu pelas costas do adversário morto, desconsiderando o fato de que o pesado monstro jazia sobre seu amigo élfico. Apesar desse novo desconforto, o nariz grande, aquilino e várias vezes quebrado do anão — bem como sua barba vermelha, raiada de branco, mas ainda cor de fogo — surgiu como uma grata visão para Drizzt.

— Eu sabia que ia te encontrar encrocado se saísse pra te procurar!

Com um sorriso de alívio, e também devido aos maneirismos do sempre surpreendente anão, Drizzt conseguiu escapar de sob o monstro enquanto Bruenor se esforçava para arrancar o machado do espesso crânio.

— A cabeça dele é dura como um carvalho congelado! — grunhiu o anão. Posicionou os pés por trás das orelhas do *yeti* e livrou o machado com um forte puxão.

— Por falar nisso, cadê aquele seu gatinho?

Drizzt remexeu a mochila por alguns instantes e exibiu uma pequena estátua de ônix em forma de pantera.

— Dificilmente eu chamaria Guenhwyvar de gatinho — disse ele, com afetuosa reverência. Virou a estatueta nas mãos, sentindo os detalhes intrincados da obra para

se certificar de que ela não fora danificada quando o *yeti caíra* sobre ele.

— Ora, um gato é um gato! — insistiu o anão. — E por que ele não 'tá por aí quando 'cê precisa dele?

— Até mesmo um animal mágico precisa de descanso — explicou Drizzt.

— Ora — disparou novamente Bruenor. — Por certo que é uma tristeza um drow — pior ainda, um ranger — ser pego desprevenido no meio da planície por dois sarnentos yetis da tundra!

Bruenor lambeu a lâmina suja do machado, depois cuspiu, enojado.

— Bichos imundos! — resmungou. — Não dá nem pra comer esses malditos!

Bateu o machado no chão para limpar a lâmina e partiu, com passos pesados, em direção ao Sepulcro de Kelvin.

Drizzt devolveu Guenhwyvar à mochila e foi até o outro monstro recolher sua cimitarra.

— Vamos lá, elfo — ralhou o anão. — A gente tem mais de oito quilômetros de estrada pela frente!

Drizzt chacoalhou a cabeça e limpou a lâmina manchada de sangue nos pêlos do monstro abatido.

— Vá em frente, Bruenor Martelo de Batalha — murmurou ele, com um sorriso. — E saiba, para seu deleite, que todos os monstros ao longo de nossa trilha notarão sua passagem e manterão as cabeças bem escondidas!

3 O Recinto do Hidromel

Muitos quilômetros ao norte de Dez-Burgos, através da tundra ínvia até o mais setentrional rincão de terra em todos os Reinos, as geadas de inverno já haviam endurecido o solo, cobrindo-o com uma fina camada de gelo pespontada de branco. Nem montanhas nem árvores bloqueavam o frio tormento do implacável vento oriental, que carregava o ar gelado da Geleira Reghed. Os grandes icebergs do Mar do Gelo em Movimento passeavam vagarosamente e, em seus altos picos, uivava o vento, um lembrete cruel da estação vindoura. E, contudo, as tribos nômades, que ali passavam o verão com as renas, não haviam acompanhado a migração do rebanho para sudoeste, ao longo da costa, em direção ao mar mais acolhedor na face sul da península.

A lhanura inabalável do horizonte era interrompida num único ponto por um acampamento solitário, a maior reunião dos bárbaros do extremo norte em mais de um século. Várias tendas de pele de gamo haviam sido dispostas num padrão circular para acomodar os líderes das respectivas tribos, cada uma delas cercada por seu próprio anel de fogueiras. No centro desse círculo, construíram um imenso recinto de pele de gamo para abrigar todos os guerreiros das tribos. Os bárbaros denominavam-no Hengorot, "O Recinto do Hidromel", e para os bárbaros do norte aquele era um local de veneração, no qual a comida e a bebida eram compartilhadas em honra de Tempus, o Deus das Batalhas.

As fogueiras do lado de fora apenas lucilavam naquela noite, pois o Rei Heafstaag e a Tribo do Alce, os últimos a chegar, eram esperados no acampamento antes de a lua se pôr. Todos os bárbaros que já se encontravam no acampamento haviam se reunido no Hengorot e dado início às festividades que antecederiam o conselho. Grandes cântaros de hidromel pontilhavam todas as mesas, e disputas joviais de força irrompiam com freqüência cada vez maior.

Apesar de as tribos geralmente guerrearem umas com as outras, no Hengorot todas as diferenças eram deixadas de lado.

O Rei Beorg, um homem robusto, de louras madeixas desgrenhadas, a barba já a perder a cor e as rugas da experiência a marcar profundamente o rosto curtido, estava solenemente de pé à mesa principal. Representando seu povo, ali estava ele, alto e ereto, com os ombros largos orgulhosamente aprumados. Os bárbaros do Vale do Vento Gélido ultrapassavam em altura o habitante típico de Dez-Burgos por mais de uma cabeça: cresciam como se quisessem tirar proveito das amplas e espaçosas

extensões da tundra desabitada.

Eram, de fato, muito semelhantes a sua terra. Do mesmo modo que o solo sobre o qual perambulavam, seus rostos geralmente barbados eram queimados pelo sol e rachados pelo vento constante, o que dava a eles uma aparência coriácea e enrijecida, uma máscara inexpressiva e agourenta que não acolhia bem os forasteiros. Desprezavam as pessoas de Dez-Burgos, a quem consideravam frágeis caçadores de riquezas sem qualquer valor espiritual.

Mesmo assim, um daqueles caçadores de riquezas encontrava-se agora entre eles, em seu mais venerado recinto de reunião. Ao lado de Beorg estava deBernezan, o sulista de cabelos escuros, o único homem na sala que não havia nascido e crescido entre as tribos bárbaras. O retraído deBernezan trazia os ombros defensivamente arqueados enquanto relanceava nervosamente os olhos pelo recinto. Sabia muito bem que os bárbaros não eram muito afeitos a forasteiros e que qualquer um deles, até mesmo o mais jovem dos presentes, poderia parti-lo ao meio com um gesto casual de suas mãos descomunais.

— Agüente firme! — Beorg instruiu o sulista. — Esta noite você beberá hidromel com a Tribo do Lobo. Se perceberem que está com medo... — Não completou a frase, mas deBernezan sabia muito bem como os bárbaros tratavam os fracos. O homenzinho acalmou-se, inspirou profundamente e endireitou os ombros.

Mas Beorg também estava ansioso. O Rei Heafstaag era seu principal rival na tundra e liderava uma força tão dedicada, disciplinada e numerosa quanto a sua. Ao contrário dos costumeiros ataques repentinos dos bárbaros, o plano de Beorg exigia a conquista definitiva de Dez-Burgos e a escravização dos pescadores sobreviventes, para que pudessem viver da riqueza que os decaburgueses extraíam dos lagos. Beorg vislumbrou uma oportunidade de seu povo abandonar aquela precária existência nômade e conhecer enfim um pouco de luxo. Agora, tudo dependia do assentimento de Heafstaag, um rei brutal, interessado apenas em glórias pessoais e pilhagens triunfantes. Mesmo que conseguisse a vitória sobre Dez-Burgos, Beorg sabia que um dia teria de lidar com seu rival, que não abandonaria facilmente a ardente sede de sangue que o levava ao poder. Era uma ponte que o Rei da Tribo do Lobo teria de atravessar mais tarde; a questão principal agora era a conquista inicial e, caso Heafstaag se recusasse a acompanhá-lo, as tribos menores se dividiriam entre os dois, de acordo com suas alianças. Haveria guerra na manhã seguinte, o que seria devastador para todo o seu povo, pois os bárbaros que sobrevivessem às batalhas iniciais deveriam se preparar para uma luta brutal contra o inverno. As renas já haviam partido havia muito para os pastos do sul, e as cavernas ao longo da rota migratória não haviam sido abastecidas nem preparadas.

Heafstaag era um líder astuto; ele sabia que, àquela altura, as tribos não tinham outra alternativa a não ser seguir o plano inicial, mas Beorg se perguntava quais seriam os termos que seu rival tentaria impor.

Beorg consolava-se com o fato de que nenhum grande conflito irrompera entre as tribos ali reunidas e, naquela noite, quando todos se encontraram no recinto comum, a atmosfera era fraterna e jovial, e todas as barbas do Hengorot estavam cobertas de espuma. Beorg apostara que as tribos poderiam ser unidas por um inimigo comum e pela promessa de prosperidade eterna. Tudo correria bem... até aquele momento.

Mas o bruto, Heafstaag, continuava sendo a chave de tudo.



As pesadas botas da coluna de Heafstaag faziam o solo estremecer sob sua resoluta marcha. O imenso rei caolho liderava pessoalmente a procissão, com os passos largos e gingados típicos dos nômades da tundra. Intrigado pela proposta de Beorg e cauteloso com relação ao início precoce do inverno, o vigoroso rei optara por marchar pelas frias noites adentro e parar apenas durante breves períodos para comer e descansar. Apesar de ser conhecido principalmente por sua feroz competência na guerra, Heafstaag era um líder que ponderava cuidadosamente cada movimento. A impressionante marcha aumentaria o respeito dos guerreiros das outras tribos por seu povo, e Heafstaag não hesitava em aproveitar toda e qualquer vantagem que se apresentasse.

Não que esperasse problemas no Hengorot. Tinha Beorg em alta conta. Já encontrara o Rei da Tribo do Lobo no campo de honra duas vezes e não conseguira a vitória. Se o plano de Beorg fosse tão promissor quanto parecera inicialmente, Heafstaag o acompanharia, insistindo apenas na divisão eqüitativa da liderança com o rei louro. Pouco se importava com a idéia de que os bárbaros, uma vez conquistadas as vilas, pudessem pôr um fim a seu estilo de vida nômade e se contentassem com uma nova existência a negociar a truta cabeçada, mas estava disposto a permitir que Beorg alimentasse as próprias fantasias se estas lhe proporcionassem a emoção da batalha e a vitória fácil. Que o saque fosse tomado e que se assegurasse um abrigo para o longo inverno. Depois, ele mudaria o acordo original e redistribuiria o butim.

Ao vislumbrar a luz das fogueiras, a coluna apertou o passo.

— Cantem, meus orgulhosos guerreiros! — ordenou Heafstaag. — cantem com força e vigor! Façam com que todos ali reunidos estremeçam com a chegada da Tribo do Alce!

Beorg estava atento ao fragor da chegada de Heafstaag. Conhecendo bem as táticas de seu rival, ele não se surpreendeu quando as primeiras notas da Canção de Tempus ecoaram na noite. O rei louro reagiu imediatamente, saltou sobre a mesa e pediu silêncio à assembléia.

— Escutem, homens do norte! — gritou. — Eis o desafio da canção!

Hengorot imediatamente irrompeu em comoção. Os homens lançaram-se de seus assentos e pelejaram para se unir aos grupos perfilados de suas respectivas tribos. Todas as vozes ergueram-se no refrão comum do Deus das Batalhas, cantando os feitos de valor e as mortes gloriosas no campo de honra. Esse verso era ensinado a todos os meninos bárbaros desde o instante em que pronunciavam as primeiras palavras, pois a Canção de Tempus era considerada, na verdade, como uma medida da força da tribo. A única variação na letra, de uma tribo para outra, era o refrão que identificava os cantores. Nesse ponto, os guerreiros cantavam em crescendo, pois o desafio da canção consistia em determinar qual invocação ao Deus das Batalhas era mais claramente ouvida por Tempus.

Heafstaag levou seus homens direto para a entrada do Hengorot. Dentro do recinto, as vozes da Tribo do Lobo estavam obviamente abafando as demais, mas os guerreiros de Heafstaag rivalizavam com a força dos homens de Beorg.

Uma a uma, as tribos menores foram silenciando sob o domínio do Lobo e do Alce. O desafio entre as duas tribos restantes arrastou-se durante vários minutos ainda, sem que nenhuma delas se dispusesse a renunciar à superioridade aos olhos de sua divindade. Dentro do recinto do hidromel, os homens das tribos derrotadas levaram apreensivamente as mãos às armas. Inúmeras guerras haviam irrompido nas planícies pelo fato de o desafio da canção não conseguir determinar claramente um vencedor.

Por fim, abriu-se a aba da tenda, dando passagem ao porta-estandarte de Heafstaag, um jovem alto e orgulhoso cujos olhos observadores consideravam cuidadosamente tudo a seu redor e disfarçavam-lhe a idade. Levou uma corneta de osso de baleia aos lábios e emitiu uma nota clara. Simultaneamente, de acordo com a tradição, as duas tribos interromperam a canção.

O porta-estandarte atravessou a sala, em direção ao rei anfitrião, sem piscar uma só vez nem desviar os olhos da fisionomia imponente de Beorg, embora fosse visível para este que o jovem reparava nas expressões que se voltavam para ele. Heafstaag escolhera bem seu arauto, pensou Beorg.

— Bom Rei Beorg — começou o porta-estandarte, depois de cessada toda a comoção — e outros reis aqui reunidos. A Tribo do Alce pede licença para entrar no Hengorot e partilhar o hidromel com vocês, para que juntos possa mos levantar um brinde a Tempus.

Beorg estudou o arauto um pouco mais, testando-o, pois queria ver se conseguia abalar a serenidade do jovem com uma demora inesperada.

Mas o arauto não piscou nem desviou o olhar penetrante e manteve a expressão firme e serena.

— Conferida — respondeu Beorg, impressionado. — Bons olhos o vejam. — Depois, murmurou à meia voz — Pena que Heafstaag não tenha sua paciência.

— Anuncio Heafstaag, Rei da Tribo do Alce — bradou o arauto, com voz límpida —, filho de Hrothulf, o Forte, filho de Angaar, o Bravo; aquele que três vezes matou o grande urso; duas vezes conquistou Termalaine, ao sul; aquele que matou Raag Doning, Rei da Tribo do Urso, em combate singular e com um único golpe... (o que gerou algum incômodo na Tribo do Urso, principalmente em seu rei, Haalfdane, filho de Raag Doning.) — O arauto continuou durante vários minutos, relacionando cada feito, cada honra e cada título acumulados por Heafstaag em sua longa e ilustre carreira.

Assim como o desafio da canção era uma competição entre as tribos, o arrolar de títulos e proezas era uma competição pessoal entre os homens, principalmente os reis, cuja força e valentia refletiam-se diretamente em seus guerreiros. Beorg temera aquele momento, pois a lista do rival era muito mais longa que a sua. Sabia que um dos motivos para Heafstaag ter sido o último a chegar era para que sua lista pudesse ser apresentada a todos os presentes, homens que ouviram o arauto do próprio Beorg em audiência privada quando de sua chegada dias antes. Era a vantagem do rei anfitrião ter sua lista declamada diante de todas as tribos presentes, enquanto os arautos dos reis visitantes dirigiam-se apenas às tribos presentes quando de sua chegada imediata. Chegando por último, e no momento em que todas as outras tribos estavam reunidas, Heafstaag eliminara essa vantagem.

Por fim, o porta-estandarte terminou e voltou a cruzar o recinto a fim de segurar a aba da tenda para seu rei. Confiante e com passadas largas, Heafstaag atravessou Hengorot e pôs-se diante de Beorg.

Se os homens haviam se impressionado com o arrolar da valentia de Heafstaag, sem dúvida não se decepcionaram com sua aparência. O rei de barba ruiva tinha mais de dois metros de altura e a cintura grossa suplantava a do próprio Beorg. E

Heafstaag ostentava com orgulho suas cicatrizes de guerra. Um de seus olhos fora arrancado pelos chifres de uma rena, e sua mão esquerda estava irremediavelmente aleijada por causa de uma luta com um urso polar. O Rei da Tribo do Alce participara de mais batalhas do que qualquer homem da tundra e, aparentemente, estava pronto e ansioso para travar muitas mais.

Os dois reis fitaram-se com austeridade, sem piscar nem desviar o olhar um instante que fosse.

— O Lobo ou o Alce? — perguntou finalmente Heafstaag, pois essa era a indagação apropriada depois de um desafio não resolvido.

Beorg tomou cuidado para dar a resposta apropriada.

— Bons olhos o vejam. Foi uma boa disputa — disse. — Deixemos que os ouvidos de Tempus decidam por si mesmos, embora esta seja uma escolha difícil até mesmo para o próprio deus.

Cumpridas as devidas formalidades, aliviou-se a tensão do rosto de Heafstaag. Com um sorriso largo, ele cumprimentou o rival:

— Bons olhos o vejam, Beorg, Rei da Tribo do Lobo. Fico feliz por encontrá-lo sem ver meu próprio sangue a manchar a ponta de sua lança mortal!

As palavras amigáveis de Heafstaag pegaram Beorg de surpresa. Não poderia ter esperado um começo melhor para o conselho de guerra. Devolveu a cortesia com igual fervor:

— Ou sem que eu tenha de me esquivar do golpe certo de seu cruel machado!

O sorriso abandonou abruptamente o rosto de Heafstaag quando ele reparou no homem de cabelos escuros ao lado de Beorg.

— Com que direito, por bravura ou nascimento, este sulista fracote apresenta-se no recinto do hidromel de Tempus? — exigiu o rei de barba ruiva. — O lugar dele é com a própria gente ou, quando muito, com as mulheres!

— Tenha fé, Heafstaag — explicou Beorg. — Este é deBernezan, um homem de grande importância para nossa vitória. São valiosas as informações que ele me trouxe, pois vive em Dez-Burgos há mais de dois invernos.

— E o que faz ele aqui? — pressionou Heafstaag.

— Trouxe informações — reiterou Beorg.

— Isso é passado — disse Heafstaag. — Que valor tem ele agora para nós? Ele com certeza não é capaz de lutar ao lado de guerreiros como os nossos.

Beorg lançou um olhar para deBernezan, mordendo os lábios para não revelar o desprezo que ele mesmo sentia pelo patife que traíra a própria gente numa tentativa lamentável de encher os próprios bolsos.

— Exponha seu caso, sulista. E que Tempus encontre um lugar para seus ossos no campo dele!

deBernezan tentou futilmente igualar o olhar impiedoso de Heafstaag. Pigarreou e falou tão alto quanto podia e com toda a confiança de que era capaz:

— Uma vez conquistadas as vilas e assegurada sua riqueza, vocês precisarão de alguém que conheça o mercado do sul. Sou esse homem.

— A que preço? — grunhiu Heafstaag.

— Uma vida confortável — respondeu deBernezan. — Uma posição de respeito, nada mais.

— Ora — bufou Heafstaag. — Se está disposto a trair a própria gente, vai nos trair também!

O gigantesco rei arrancou o machado do cinto e cambaleou até deBernezan. Beorg contorceu o rosto, pois sabia que aquele momento crítico poderia pôr fim a todo o seu plano.

Com a mão aleijada, Heafstaag agarrou o cabelo escuro e oleoso de deBernezan e puxou para o lado a cabeça do homenzinho, expondo-lhe o pescoço. Brandiu o machado com toda a força, o olhar fixo no rosto do sulista. Mas, mesmo contra as regras inflexíveis da tradição, Beorg preparara deBernezan muito bem para aquele momento. O homenzinho fora claramente avisado de que morreria inevitavelmente se esboçasse alguma reação. Mas, se aceitasse o golpe e Heafstaag o estivesse meramente testando, sua vida provavelmente seria poupada. Concentrando toda a sua força de vontade, deBernezan fixou o olhar em Heafstaag e não se esquivou da morte próxima.

No último instante, Heafstaag desviou o machado e a lâmina passou silvando a um fio de cabelo da garganta do sulista. Heafstaag soltou o homem, mas continuou a fitá-lo intensamente com seu único olho.

— Um homem honesto aceita todas as decisões dos reis por ele escolhidos —

declarou deBernezan, tentando manter a voz firme tanto quanto o possível.

Vivas irromperam de todas as bocas no Hengorot e, quando cessaram, Heafstaag virou-se para Beorg.

— Quem há de liderar? — perguntou asperamente o gigante.

— Quem venceu o desafio da canção? — respondeu Beorg.

— Que assim seja, bom rei — Heafstaag saudou seu rival. — Juntos, então, você e eu, e que nenhum homem conteste nossa liderança!

Beorg assentiu.

— Morte aos que ousarem!

deBernezan suspirou, profundamente aliviado, e trocou de pé defensivamente. Se Heafstaag, ou mesmo Beorg, percebesse a poça entre seus pés, ele certamente seria privado da própria vida. Trocou de pé mais uma vez, ansioso, e relanceou os olhos ao redor. Ficou horrorizado ao encontrar o olhar do jovem porta-estandarte. O rosto de deBernezan empalideceu de antecipação por sua iminente humilhação e morte. O porta-estandarte inesperadamente deu-lhe as costas e sorriu, divertido, mas, num ato de misericórdia sem precedentes para aquele povo rústico, nada disse.

Heafstaag jogou os braços acima da cabeça e ergueu o olhar e o machado em direção ao teto. Beorg tomou do machado pendurado no próprio cinto e rapidamente imitou o movimento.

— Tempus! — gritaram em uníssono.

Depois, fitando um ao outro mais uma vez, feriram com seus machados os braços que carregavam os escudos e umedeceram as lâminas com o próprio sangue. Num movimento sincrônico, giraram e atiraram as armas através do recinto, e os dois machados atingiram o alvo no mesmo barril de hidromel. Imediatamente, os homens mais próximos pegaram cântaros e se engalfinharam para colher as primeiras gotas do hidromel que havia sido abençoado com o sangue de seus reis.

— Tracei um plano para ver se você o aprova — disse Beorg a Heafstaag.

— Mais tarde, meu nobre amigo — replicou o rei caolho. — Que esta seja uma noite de canções e bebida para celebrar nossa vitória iminente. — Deu uma palmada no ombro de Beorg e piscou com seu único olho. — Alegre-se por eu ter chegado, pois você estava muito mal preparado para uma reunião como esta — disse, com uma gargalhada sincera.

Beorg fitou-o, curioso, mas Heafstaag deu-lhe uma segunda piscadela grotesca para aplacar-lhe as suspeitas.

Abruptamente, o robusto gigante estalou os dedos, fazendo sinal para um de seus comandantes de campo, e cutucou o rival com o cotovelo como se para inteirá-lo da piada.

— Traga as raparigas! — ordenou.

4 A Estilha de Cristal

Havia somente a escuridão.

Misericordiosamente, ele não se lembrava do que acontecera nem de onde estava. Só a escuridão, a reconfortante escuridão.

Foi então que um ardor enregelante começou a se espalhar por seu rosto, roubando-lhe a tranqüilidade da inconsciência. Aos poucos, ele foi forçado a abrir os olhos, mas o brilho ofuscante era demasiadamente intenso, mesmo para suas pálpebras semicerradas.

Tinha o rosto enterrado na neve. As montanhas elevavam-se a sua volta; os picos escarpados e as profundas capas de neve fizeram-no recordar onde estava. Eles o haviam abandonado na Espinha do Mundo. Deixaram-no ali para morrer.

A cabeça de Akar Kessell latejava quando ele finalmente conseguiu erguê-la. O sol brilhava intensamente, mas o frio brutal e as rajadas de vento dispersavam todo o calor que os raios cintilantes eram capazes de oferecer. O inverno era eterno àquela altitude, e Kessell vestia apenas roupas finas, que não o protegiam da mordida letal do frio.

Deixaram-no ali para morrer.

Levantou-se, inseguro, enterrado até o joelho naquele pó branco, e olhou ao redor. Longe, lá embaixo, numa profunda garganta, movendo-se rumo norte, de volta à tundra e às trilhas que contornavam a agourenta cordilheira de montanhas intransponíveis, Kessell enxergou os pontos negros que distinguiram a caravana dos magos, a iniciar sua longa jornada de volta a Luskan. Eles o haviam enganado. Compreendia agora que não passara de um títere nos tortuosos planos dos magos para se livrarem de Morkai, o Vermelho.

Eldeluc, Dendibar, o Variegado, e os demais.

Nunca tiveram a intenção de conferir a ele o título de mago.

— Como pude ser tão estúpido? — gemeu Kessell.

Imagens de Morkai, o único homem que um dia lhe mostrara algum sinal de respeito, passaram rapidamente por sua mente numa confusão motivada pela culpa. Lembrou-se de todas as alegrias que o mago lhe permitira experimentar. Certa vez,

Morkai o transformara num pássaro para que pudesse sentir a liberdade do vôo; e de outra feita, num peixe, para que experimentasse o embaciado mundo submarino.

E ele retribuíra àquele homem maravilhoso com um punhal.

Lá embaixo, nas trilhas, os magos que se afastavam ouviram o grito angustiado de Kessell ecoar nos paredões das montanhas.

Eldeluc sorriu, satisfeito por seu plano ter sido executado com perfeição, e esporeou o cavalo.

□□□

Kessell arrastou-se pela neve. Não sabia por que caminhava: não tinha para onde ir. Não havia escapatória para ele. Eldeluc o abandonara numa depressão circular profunda, cheia de neve, e, com os dedos completamente entorpecidos, ele não tinha a menor chance de escalar os paredões e sair dali.

Tentou novamente conjurar o fogo dos magos. Manteve a palma aberta voltada para o céu e, por entre os dentes que tiritavam, pronunciou as palavras de poder.

Nada.

Nem mesmo um filete de fumaça.

Depois disso, ele começou a se movimentar novamente. As pernas doíam; ele chegou a pensar que diversos dedos de seu pé esquerdo já haviam caído. Mas não se atreveu a tirar a bota para verificar sua mórbida suspeita.

Começou a circunavegar o vale novamente, seguindo a mesma trilha que deixara para trás em sua primeira passagem. De repente, flagrou-se guinando para o centro. Não sabia por que e, em seu delírio, não parou para tentar descobrir. O mundo inteiro havia se transformado num borrão branco. Um borrão branco e congelado. Kessell sentiu-se cair. Sentiu novamente a mordida gélida da neve em seu rosto. Sentiu o formigamento que sinalizava o fim da vida de suas extremidades inferiores.

Nesse instante, ele sentiu... calor.

Imperceptível a princípio, mas cada vez mais intenso. Alguma coisa o chamava. Estava abaixo dele, enterrada sob a neve, mas, mesmo através da barreira de gelo, Kessell sentia o brilho vivificante de seu calor.

Ele cavou. Cavou pela própria vida, as mãos orientadas pela visão, pois já não sentiam o que faziam. E, então, encontrou algo sólido e sentiu o calor se intensificar.

Pelejando para empurrar a neve restante para longe daquela coisa, ele conseguiu por fim libertá-la. Não entendeu o que viu. Culpou o delírio. Em suas mãos congeladas, Akar Kessell segurava o que parecia ser um pingente de gelo de lados retos. Mas o calor do objeto percorria seu corpo, e ele sentiu novamente o formigamento, que dessa vez sinalizava o renascimento de suas extremidades.

Kessell não fazia idéia do que estava acontecendo, nem dava a mínima. Por enquanto, havia encontrado uma esperança de vida, e isso bastava. Apertou a estilha de cristal contra o peito e retornou à parede rochosa do vale, à procura da área mais protegida que pudesse encontrar.

Akar Kessell sobreviveu a sua primeira noite na Espinha do Mundo sob uma minúscula saliência, aconchegado numa pequena área na qual o calor do cristal afastara a neve. A seu lado jazia a estilha, Crenshinibon, uma relíquia antiga, consciente, que aguardara incontáveis eras até alguém como ele aparecer naquele vale. Novamente desperta, ela pensava nos métodos que usaria para controlar o inseguro Kessell. Era uma relíquia encantada nos primeiros dias do mundo, uma perversão perdida havia séculos, para desânimo dos senhores do mal que estavam atrás de seu poder.

Crenshinibon era um enigma, uma força do mal mais sombrio que extraía sua energia da luz do dia. Era um instrumento de destruição, um instrumento de cristalomancia, um abrigo e um lar para aqueles que viessem a empunhá-la. Mas o principal poder de Crenshinibon era a força que conferia a seu possuidor.

Akar Kessell dormiu confortavelmente, alheio ao que lhe acontecera. Sabia apenas que sua vida ainda não chegara ao fim e isso era a única coisa que importava. Ele logo descobriria as implicações. Viria a entender que nunca mais representaria o papel de títere para patifes pretensiosos como Eldeluc, Dendibar, o Variegado, e os demais.

Ele viria a se tornar o Akar Kessell de suas próprias fantasias, e todos se curvariam diante dele.

— Respeito — resmungou ele, desde as profundezas do sonho, um sonho imposto por Crenshinibon.

Akar Kessell, o Tirano do Vale do Vento Gélido.

□□□

Kessell despertou para um amanhecer que ele pensou que nunca chegaria a ver. A estilha de cristal o preservara durante a noite, mas fizera muito mais do que

simplesmente evitar que ele congelasse. Kessell sentiu-se estranhamente mudado naquela manhã. Na noite anterior, estivera preocupado somente com quanto ainda lhe restaria de vida, perguntara-se por quanto tempo seria capaz de simplesmente sobreviver. Mas, agora, ele pensava em qualidade de vida. A sobrevivência não estava mais em questão; ele sentia a força dentro dele.

Um gamo branco saltitava ao longo da borda do vale circular.

— Carne de caça — sussurrou Kessell, em voz alta.

Apontou um dedo em direção à presa e pronunciou as palavras de comando de um encantamento, tinindo de agitação ao sentir a onda de poder percorrer-lhe o sangue. Um candente raio branco projetou-se de sua mão e abateu o cervo ali mesmo onde estava.

— Carne de caça — declarou, erguendo mentalmente o animal em pleno ar e arrastando-o em sua direção, sem nem mesmo considerar o ato, apesar da telecinese sequer ter feito parte do considerável repertório de magias de Morkai, o Vermelho, o único professor de Kessell. A estilha não o teria permitido, mas o ávido Kessell não se deteve para refletir sobre o súbito aparecimento de habilidades que lhe chegavam tão tarde.

Agora, ele tinha alimento e calor, ambos fornecidos pela estilha. Entretanto, um mago deveria ter um castelo, raciocinou ele. Um lugar onde pudesse pôr em prática seus segredos mais sombrios sem ser perturbado. Olhou para a estilha, em busca de uma resposta para o dilema, e encontrou ao lado dela uma duplicata de cristal. Instintivamente — ou foi o que ele presumiu (embora, na realidade, fosse orientado por mais uma sugestão subconsciente de Crenshinibon) —, Kessell compreendeu seu papel na satisfação do próprio pedido. Reconheceu a Estilha original pelo calor e pelo poder que dela emanavam, mas a segunda também o intrigou, pois possuía uma aura de poder impressionante e toda própria. Apanhou a cópia da estilha e levou-a para o centro do vale, onde a depositou na neve profunda.

— *Ibssum dal abdur* — murmurou, sem saber o motivo ou até mesmo o que aquilo significava.

Kessell afastou-se ao sentir que a força interior da cópia da relíquia começava a se expandir. A coisa capturou os raios solares e arrastou-os para suas entranhas. A área que circundava o vale precipitou-se nas trevas quando a estilha roubou a própria luz do dia e começou a pulsar com uma luz interior, rítmica.

E, então, começou a crescer.

Alargou-se na base, quase preenchendo o vale, e Kessell receou, por um instante, que viesse a ser esmagado contra os paredões rochosos. E, condizente com o alargamento do cristal, a ponta elevou-se no céu matutino para manter as dimensões proporcionais às de sua fonte de poder. E, de repente, estava completa, ainda uma cópia exata de Crenshinibon, mas agora de proporções gigantescas.

Uma torre de cristal. De algum modo — da mesma maneira que Kessell sabia tudo sobre a estilha de cristal —, ele sabia o nome dela.

Crishal-Tirith.



Kessell teria se contentado — ao menos durante algum tempo — em permanecer em Crishal-Tirith e banquetear-se com os desafortunados animais ali perambulavam. Era de origem humilde, filho de camponeses nada ambiciosos e, embora externamente alardeasse grandes aspirações, ele se intimidava com as implicações do poder. Não entendia como ou por que aqueles que haviam conquistado proeminência tinham se elevado acima da plebe; chegava a iludir-se, dando pouca importância às realizações das outras pessoas e inversamente, à ausência das próprias, pois as considerava uma escolha aleatória do destino.

Agora que tinha o poder a seu alcance, não tinha idéia do que fazer com ele.

Mas Crenshinibon havia esperado tempo demais para que seu retorno à vida fosse desperdiçado numa cabana de caça para um humano insignificante. A falta de personalidade de Kessell era, na verdade, um atributo favorável do ponto de vista da relíquia. Depois de algum tempo, ela seria capaz de persuadir Kessell com suas mensagens noturnas e convencê-lo a seguir praticamente qualquer curso de ação.

E Crenshinibon tinha tempo. A relíquia estava ansiosa para experimentar novamente a emoção da conquista, mas alguns poucos anos não pareciam muito tempo para um artefato criado no princípio do mundo. Ela faria do titubeante Kessell o representante adequado de seu poder, educaria aquele homem fraco até que ele se tornasse a mão de ferro com a qual enviaria sua mensagem de destruição. Fizera a mesma coisa centenas de vezes nas primeiras lutas do mundo, quando criara e educara alguns dos mais formidáveis e cruéis oponentes da ordem em todos os planos do universo.

Ela o faria novamente.

Naquela mesma noite, Kessell, adormecido no confortável segundo andar de Crishal-Tirith, sonhou com conquistas. Não com as campanhas violentas travadas

contra uma cidade como Luskan, nem com as batalhas em menor escala contra povoados de fronteira, como as aldeias de Dez-Burgos, e sim com um início menos ambicioso e mais realista para seu reino. Sonhou que tinha submetido uma tribo de goblins à servidão e depois os admitira em seu séquito pessoal para que atendessem a todas as suas necessidades. Quando despertou na manhã seguinte, lembrou-se do sonho e descobriu que gostava da idéia.

Mais tarde, naquela manhã, Kessell explorou o terceiro andar da torre, uma sala como todas as outras, feita de um cristal liso e forte como a pedra, e tomada por vários dispositivos de cristalomancia. Subitamente, apossou-se dele um desejo de fazer um certo gesto e pronunciar uma palavra arcana de comando que presumira ter ouvido na presença de Morkai. Cedeu à impressão e observou, assombrado, a dimensão nas profundezas de um dos espelhos da sala rodopiar repentinamente e formar uma névoa cinzenta. Quando a névoa se dissipou, uma imagem entrou em foco.

Kessell reconheceu a área retratada como um vale, não muito longe dali, trilha abaixo, pelo qual tinha passado quando Eldeluc, Dendibar, o Variegado, e os demais o haviam abandonado para morrer.

A imagem da região fervilhava com uma tribo de goblins a trabalhar na construção de um acampamento. Provavelmente eram nômades, pois os bandos de guerra raramente levavam fêmeas e jovens em suas incursões. Centenas de cavernas pontuavam as encostas daquelas montanhas, mas não eram numerosas o suficiente para abrigar as tribos de ores, goblins, ogros e até mesmo monstros mais poderosos. A competição pelos covis era feroz, e as tribos mais fracas de goblins geralmente eram expulsas para a superfície, escravizadas ou chacinadas.

— Que conveniente — pensou Kessell, imaginando se o tema de seu sonho tinha sido uma coincidência ou uma profecia. Seguindo mais um impulso repentino, ele fez sua vontade atravessar o espelho, em direção aos goblins. O efeito o surpreendeu.

Como se fossem um, aparentemente confusos, os goblins se viraram na direção da força invisível. Os guerreiros, apreensivos, empunharam as clavas e os machados de pedra, e as fêmeas e as crianças amontoaram-se atrás do grupo.

Um dos goblins maiores, talvez o líder, aquele que segurava defensivamente a clava diante de si, deu alguns passos cautelosos à frente de seus soldados.

Kessell cocou o queixo e avaliou a extensão de seu poder recém-descoberto.

— Venha até mim — ele invocou o líder dos goblins. — Você não pode resistir!

□□□

A tribo chegou ao vale circular pouco tempo depois e permaneceu a uma distância segura enquanto seus membros tentavam descobrir exatamente o que era a torre e de onde tinha surgido. Kessell deixou que se maravilhassem com o esplendor de seu novo lar, depois chamou novamente o chefe da tribo e obrigou o goblin a se aproximar de Crishal-Tirith.

Contra sua vontade, o grande goblin deixou as fileiras da tribo. Relutando a cada passo, ele caminhou até a base da torre. Não conseguiu ver nenhuma porta, pois a entrada para Crishal-Tirith era invisível, exceto aos habitantes dos planos exteriores ou àqueles que Crenshinibon ou seu dono permitisse a entrada.

Kessell guiou o aterrorizado goblin até o primeiro andar da estrutura.

Uma vez lá dentro, o chefe permaneceu absolutamente imóvel, com os olhos dardejar nervosamente ao redor em busca de alguma indicação da força irresistível que o convocara à fascinante estrutura de cristal.

O mago (um título justamente conferido ao possuidor de Crenshinibon, mesmo que Kessell nunca o tivesse merecido) deixou a miserável criatura esperar algum tempo, agravando-lhe o medo. Depois, apareceu no topo da escadaria, através de um espelho-portal secreto. Olhou para a infeliz criatura e gargalhou, divertido.

O goblin estremeceu visivelmente ao ver Kessell. Sentiu que a vontade do mago se impunha novamente e o forçava a ficar de joelhos.

— Quem sou eu? — Kessell perguntou enquanto o goblin rastejava e choramingava.

A resposta do chefe foi arrancada de dentro dele por um poder ao qual não conseguia resistir.

— Mestre.

5 Um Dia

Bruenor subiu o talude rochoso com passos calculados, e suas botas encontraram os mesmos degraus de que ele sempre se utilizava para ascender ao ponto mais alto da extremidade sul do vale dos anões. Para o povo de Dez-Burgos, que geralmente via o anão de pé e meditativo sobre aquele pouso, a alta coluna de pedras na serrania rochosa que delineava o vale ficara conhecida como a Ladeira de Bruenor. Logo abaixo do anão, a oeste, ficavam as luzes de Termalaine e, para além delas, as águas escuras do Maer Dualdon, marcadas ocasionalmente pelas luzes movediças de um barco de pesca cuja resoluta tripulação teimosamente se recusara a voltar à praia até que capturasse uma cabeçuda.

O anão estava bem acima do chão da tundra e das mais baixas entre as incontáveis estrelas que iluminavam a noite. A abóbada celeste parecia lustrada pela brisa gélida que vinha soprando desde o pôr do sol, e Bruenor sentiu como se tivesse escapado aos grilhões da terra.

Naquele lugar, ele encontrava seus sonhos, que sempre o levavam de volta a seu antigo lar. O Salão de Mitral, lar de seus antepassados e dos antepassados destes, onde os rios do metal cintilante corriam ricos e profundos, e os martelos dos ferreiros anões retiniam em louvor a Moradin e Dumathoin. Bruenor não passava de um rapazola imberbe quando seu povo cavou fundo demais as entranhas do mundo e os anões foram expulsos por coisas sombrias que viviam em buracos escuros. Ele era agora o mais velho dentre os membros sobreviventes de seu pequeno clã e o único entre eles a ter testemunhado os tesouros do Salão de Mitral.

Eles haviam estabelecido seu lar no vale rochoso entre os dois lagos mais ao norte, muito antes de qualquer ser humano chegar ao Vale do Vento Gélido, com a exceção dos bárbaros. Constituíam um insignificante remanescente do que outrora havia sido uma próspera sociedade anã, um bando de refugiados derrotados e alquebrados pela perda de sua terra natal e de sua herança. Continuavam a minguar em número, pois os anciões morriam quase tanto de tristeza quanto de idade avançada. Embora a mineração sob os campos da região fosse boa, os anões pareciam destinados a desaparecer e a serem esquecidos.

No entanto, com o surgimento de Dez-Burgos, a sorte dos anões aumentou consideravelmente. O vale ficava logo ao norte de Brin Shander, tão perto da cidade principal quanto qualquer uma das aldeias de pescadores, e os humanos, geralmente em guerra uns contra os outros e a rechaçar invasores, de bom grado compravam as

maravilhosas armaduras e armas forjadas pelos anões.

Mas mesmo com aquela melhoria em suas vidas, Bruenor, em particular, ansiava por recuperar a antiga glória de seus ancestrais. Via o advento de Dez-Burgos como um adiamento temporário de um problema que não seria resolvido até o Salão de Mitral ser recuperado e restaurado.

— Uma noite fria para um pouso tão alto, meu bom amigo — veio um chamado lá de trás.

O anão deu meia-volta para encarar Drizzt Do'Urden, apesar de saber que o drow estaria invisível contra o negro pano de fundo do Sepulcro de Kelvin. Desde aquele ponto privilegiado, a montanha era a única silhueta a romper a linha desinteressante do horizonte setentrional. Recebera aquele nome porque lembrava um túmulo feito de pedras propositalmente empilhadas; as lendas dos bárbaros alegavam que a montanha era realmente uma cova. Sem dúvida, o vale onde os anões agora viviam não lembrava nenhum marco natural. Em todas as direções, estendia-se a tundra, plana e terrosa. Mas o vale tinha apenas trechos esparsos de terra polvilhados por entre matacões fragmentados e paredões de rocha sólida. O vale e a montanha, em seu limite setentrional, eram as únicas características do relevo em todo o Vale do Vento Gélido com alguma quantidade de pedra digna de menção, como se tivessem sido colocados no lugar errado por algum deus nos primeiros dias da criação.

Drizzt notou o olhar vidrado de seu amigo.

— Você procura as paisagens que somente sua memória enxerga — disse, conhecedor da obsessão do anão por sua antiga terra natal.

— Uma paisagem que verei de novo! — insistiu Bruenor. — A gente chega lá, elfo.

— Nem mesmo sabemos o caminho.

— Estradas podem ser encontradas — disse Bruenor. — Mas não antes de você procurar por elas.

— Um dia, meu amigo. — cedeu Drizzt. Nos poucos anos em que ele e Bruenor haviam sido amigos, o anão constantemente atormentara Drizzt para acompanhá-lo em sua aventura e encontrar o Salão de Mitral. Drizzt achava tola a idéia, pois ninguém com quem já conversara tinha sequer uma pista sobre a localização do antigo lar dos anões, e Bruenor lembrava-se apenas de imagens desconexas de salões prateados. Ainda assim, o drow sensibilizava-se com o mais profundo desejo de seu

amigo e sempre respondia aos apelos de Bruenor com a promessa: "um dia".

— Temos assuntos mais urgentes no momento — Drizzt lembrou Bruenor. Um pouco antes, naquele mesmo dia, numa reunião nos salões subterrâneos, o drow havia revelado os pormenores de suas descobertas aos anões.

— Tem certeza de que eles virão? — perguntou Bruenor.

— A investida fará estremecer as pedras do Sepulcro de Kelvin — replicou Drizzt ao deixar as trevas da silhueta da montanha e juntar-se ao amigo. — E se Dez-Burgos não se unir contra eles, o povo estará perdido.

Bruenor agachou-se e voltou os olhos para o sul, em direção às luzes distantes de Brin Shander.

— Eles não vão, os idiotas teimosos — resmungou.

— Pode ser que sim, se sua gente for até eles.

— Não — grunhiu o anão. — A gente vai lutar ao lado deles caso decidam se unir, e que pena então para os bárbaros! Vá até eles, se quiser, e boa sorte, mas não conte com os anões. Vamos ver se esses pescadores têm peito. Drizzt sorriu diante da ironia da recusa de Bruenor. Ambos sabiam muito bem que o drow não era considerado de confiança nem mesmo publicamente bem-vindo em nenhuma das vilas, a não ser Bosquesó, onde seu amigo Régis era representante. Bruenor percebeu o olhar do drow e aquilo lhe doía tanto quanto ao próprio Drizzt, embora o elfo estoicamente fingisse o contrário.

— Eles devem a você mais do que imaginam — declarou Bruenor categoricamente, lançando um olhar solidário ao amigo.

— Não me devem nada. Bruenor balançou a cabeça.

— Por que 'cê se importa? — grunhiu ele. — Sempre tomando conta de uma gente que não mostra a menor boa vontade. O que 'cê deve pra eles?

Drizzt deu de ombros, pressionado a encontrar uma resposta. Bruenor estava certo. Quando o drow chegara àquela terra, o único a lhe mostrar alguma amizade havia sido Régis. Ele geralmente acompanhava e protegia o halfling pelos primeiros e perigosos trechos da estrada que partia de Bosquesó e contornava a vasta tundra ao norte do Maer Dualdon, em direção a Brin Shander, quando Régis ia à cidade principal a negócios ou para as reuniões do conselho. Na verdade, eles se conheceram numa dessas jornadas: Régis tentou fugir de Drizzt porque ouvira boatos

terríveis sobre ele. Felizmente, para ambos, Régis era um halfling que não costumava tirar conclusões apressadas sobre as pessoas e tinha o hábito de julgar-lhes o caráter por si próprio. Não demorou muito para que se tornassem amigos íntimos.

Mas, até então, Régis e os anões eram os únicos na área a considerar o drow como amigo.

— Eu não sei por que me importo — respondeu Drizzt com sinceridade.

Os olhos se voltaram para sua antiga terra natal, onde a lealdade era meramente um meio para se obter vantagem sobre um inimigo comum. — Talvez eu me importe porque me esforço para ser diferente de meu povo — disse ele, quase mais para si mesmo do que para Bruenor. — Talvez eu me importe porque sou diferente de meu povo. Talvez eu seja mais parecido com as raças da superfície... ao menos essa é minha esperança. Eu me importo porque tenho de me importar com alguma coisa. Você não é muito diferente, Bruenor Martelo de Batalha. Nós nos importamos para que nossas vidas não sejam vazias.

Bruenor ergueu uma sobrancelha, curioso.

— Você pode negar seus sentimentos pelo povo de Dez-Burgos para mim, mas não para si mesmo.

— Ora! — riu Bruenor, desdenhoso. — É claro que me importo com eles! Minha gente precisa do comércio!

— Teimoso — resmungou Drizzt, sorrindo intencionalmente. — E Cattiebrie? — pressionou. — E quanto à menina humana que ficou órfã naquele ataque, anos atrás, em Termalaine? A criança abandonada que você acolheu e criou como sua própria filha. — Bruenor alegrou-se pelo manto da noite oferecer-lhe alguma proteção contra seu revelador enrubecimento. — Ela ainda vive com os anões, apesar de até mesmo você ter de admitir que ela poderia retornar ao seio da própria gente. Será, talvez, que você se importa com ela, seu anão mal-humorado?

— Ah, cale a boca — resmungou Bruenor. — Ela é uma criada e torna minha vida um pouco mais fácil, mas não comece a ficar todo derretido por causa dela!

— Teimoso — reiterou Drizzt, dessa vez mais alto. Ele tinha mais uma carta para jogar. — E quanto a mim, então? Os anões não gostam muito dos elfos claros, quanto mais dos drows. Como você justifica a amizade que tem me demonstrado? Não tenho nada a oferecer em troca, a não ser minha própria amizade. Por que você se importa?

— 'ce me traz as notícias quando... — Bruenor interrompeu-se, consciente de que Drizzt o encurralara.

Mas o drow não forçou mais a questão.

E, desse modo, os amigos assistiram em silêncio ao apagar das luzes de Brin Shander, uma a uma. Apesar de sua aparente insensibilidade, Bruenor sabia com que veracidade soavam algumas das acusações do drow; ele acabara por se importar com o povo que se estabelecera às margens dos três lagos.

— O que 'cê quer fazer, então? — perguntou o anão, por fim.

— Quero alertá-los — replicou Drizzt. — Você subestima seus vizinhos, Bruenor. Eles têm mais fibra do que você imagina.

— Concordo — disse o anão —, mas questiono é o caráter deles. Todos os dias a gente vê umas brigas nos lagos e sempre por causa dos malditos peixes. As pessoas se apegam às próprias vilas e, se depender delas, que os goblins tomem todas as outras! Agora eles vão ter de mostrar pra mim e pra minha gente que têm a determinação de lutar juntos!

Drizzt tinha de admitir a verdade nas observações de Bruenor. Os pescadores haviam se tornado mais competitivos ao longo dos dois últimos anos à medida que a truta cabeçuda passara a viver nas águas mais profundas dos lagos e tornara-se mais difícil de apanhar. A cooperação entre as vilas estava em baixa, já que cada uma delas tentava ganhar uma vantagem econômica sobre as rivais do mesmo lago.

— Haverá um conselho em Brin Shander daqui a dois dias — continuou Drizzt. — Creio que ainda temos algum tempo antes da chegada dos bárbaros. Receio alguns atrasos, mas não creio que sejamos capazes de reunir os representantes antes disso. É mais ou menos o tempo que vou levar para instruir Régis adequadamente quanto ao curso de ação que ele deve tomar em relação a seus pares, pois é o halfling quem levará as novas da invasão iminente.

— Ronca-bucho? — desdenhou Bruenor, usando o nome com que apelidara Régis devido ao apetite insaciável do halfling. — Ele só 'tá no conselho pra manter a barriga cheia! Não vão dar ouvidos a ele mais do que dariam a você, elfo.

— Você subestima o halfling, mais ainda do que subestima o povo de Dez-Burgos — respondeu Drizzt. — Lembre-se sempre de que ele carrega a pedra.

— Ora! Uma jóia bem lapidada, só isso! — insistiu Bruenor. — Eu mesmo já vi a coisa e ela não me fascina.

— A magia é demasiadamente sutil para os olhos de um anão e talvez não seja forte o bastante para entrar nessa sua cabeça dura — riu Drizzt. — Mas está lá: vejo-a claramente e conheço a lenda de uma pedra como aquela. Talvez Régis consiga influenciar o conselho mais do que você imagina e, sem dúvida, muito mais do que eu seria capaz. Esperemos que sim, pois você sabe tão bem quanto eu que alguns dos representantes podem relutar em se empenhar num plano de união, seja por causa de sua arrogante independência ou porque acreditam que um ataque dos bárbaros a seus rivais ligeiramente mais desprotegidos poderia, na verdade, servir a suas próprias ambições egoístas.

Brin Shander ainda é a chave, mas a cidade principal só tomará uma atitude se as aldeias pesqueiras mais importantes, e particularmente Targos, apoiarem a causa.

— 'cê sabe que Angraleste vai ajudar — disse Bruenor. — Eles estão sempre dispostos a unir todas as vilas. E também Bosquesó, já que Régis fala em nome deles. Mas Kemp, de Tarsos, sem dúvida acredita que sua cidade murada é poderosa o bastante para resistir sozinha, enquanto sua rival, Termalaine, estaria em maus lençóis se tentasse conter a horda.

— É improvável que ele apóie qualquer coisa que inclua Termalaine. E aí 'cê vai ficar mais encrocado ainda, drow, porque, sem Kemp, 'cê nunca vai conseguir calar a boca de König e Dineval.

— Mas é aí que entra Régis — explicou Drizzt. — O rubi que ele possui é capaz de coisas espantosas, eu garanto.

— Lá vem você de novo com o poder da pedra — resmungou Bruenor. — Mas Ronca-bucho diz que o antigo mestre dele tinha doze daquelas coisas — ponderou. — Magias poderosas não dão às dúzias!

— Régis disse que seu mestre tinha doze pedras semelhantes — corrigiu Drizzt. — Na verdade, o halfling não tinha como saber se todas as doze, ou qualquer uma das outras, eram mágicas ou não.

— Então, por que o homem daria a única com poder para Ronca-bucho? Drizzt deixou a pergunta sem resposta, mas seu silêncio logo levou Bruenor à mesma e inescapável conclusão. Régis tinha um certo jeitinho para juntar coisas que não pertenciam a ele e, embora o halfling tivesse explicado a pedra como um presente...

6 *Brin Shander*

Brin Shander era diferente de todas as outras comunidades de Dez-Burgos. Sua flâmula altiva tremulava no topo de uma colina no meio da tundra árida entre os três lagos, logo ao sul da extremidade meridional do vale dos anões. Nenhuma embarcação carregava a bandeira dessa cidade, que não tinha ancoradouros em nenhum dos lagos, mas não se contestava o fato de que era não só o centro geográfico da região como também o cerne de toda a atividade.

Era onde paravam as grandes caravanas de mercadores de Luskan, onde os anões vinham comerciar e onde se hospedava a grande maioria dos artesãos, entalhadores e avaliadores de marfim. A proximidade em relação à Brin Shander perdia somente para a quantidade de pescado na determinação do sucesso e do tamanho das aldeias pesqueiras. Portanto, Termalaine e Targos, na margem sudeste do Maer Dualdon, e Caer-Konig e Caer-Dineval, nas margens ocidentais do Lac Dinneshir, quatro aldeias a menos de um dia de viagem da cidade principal, eram as vilas dominantes nos lagos.

Altas muralhas cercavam Brin Shander, uma proteção tanto contra o vento angustiante quanto contra os goblins e os bárbaros invasores. Em seu interior, os edifícios eram semelhantes aos das outras vilas — estruturas baixas de madeira —, exceto que em Brin Shander encontravam-se ainda mais amontoados e geralmente subdividiam-se para abrigar várias famílias. Mesmo assim congestionada, havia um certo grau de conforto e segurança na cidade, e era o mais perto que uma pessoa poderia chegar da civilização em seiscentos longos e desolados quilômetros.

Régis sempre se regalava com os sons e os cheiros que o saudavam ao atravessar os portões de madeira ferrada na muralha setentrional da cidade principal. Embora numa escala menor em relação às grandes cidades do sul, o alvoroço, os gritos dos mercados ao ar livre de Brin Shander e os abundantes mascates faziam-no recordar seus dias em Calimporto. E, como em Calimporto, as pessoas das ruas de Brin Shander constituíam um apanhado de todas as raças que os Reinos tinham a oferecer. A gente alta e de pele escura do deserto misturava-se aos viajantes de pele clara das Moonshaes. As ruidosas bravatas dos sulistas morenos e dos robustos montanheses, que trocavam fantasiosas histórias de amor e batalhas numa das muitas tavernas, ecoavam praticamente em todas as esquinas.

E Régis a tudo observava, pois embora a localidade fosse outra, o barulho continuava o mesmo. Se fechasse os olhos ao saltitar por uma daquelas ruas

estreitas, poderia quase recapturar o prazer de viver que conhecera anos antes em Calimporto.

Dessa vez, porém, eram tão sérios os negócios do halfling que chegavam mesmo a deprimir seu ânimo sempre elevado. Ficara horrorizado diante das más novas do drow e estava nervoso por ser ele o mensageiro que as levaria ao conselho.

Longe do barulhento setor do mercado da cidade, Régis passou pelo palacete de Cássio, o representante de Brin Shander. Era o maior e mais luxuoso edifício em toda a Dez-Burgos, com uma fachada em colunata e baixos-relevos a enfeitar todas as paredes. Originariamente, havia sido construído para as reuniões dos dez representantes, mas à medida que definhava o interesse pelos conselhos, Cássio, habilidoso diplomata e inescrupuloso o bastante para usar táticas violentas, apropriara-se do palácio como sua residência oficial e mudara a sala do conselho para um armazém desocupado enfiado num dos mais remotos cantos da cidade. Vários dos outros representantes queixaram-se da mudança mas, apesar de geralmente exercerem alguma influência na cidade principal em questões de interesse público, as aldeias pesqueiras tinham poucos recursos numa questão tão trivial para a população comum. Cássio compreendia bem a posição de sua cidade e sabia como manter a maioria das outras comunidades sob seu domínio. A milícia de Brin Shander poderia derrotar as forças combinadas de quaisquer cinco das outras nove vilas, e os oficiais de Cássio mantinham o monopólio das conexões com o necessário mercado do sul. Os outros representantes podiam resmungar à vontade sobre a mudança do local de reunião, mas sua dependência em relação à cidade principal os impedia de tomar qualquer atitude contra Cássio.

Régis foi o último a entrar na pequena sala. Olhou para cada um dos nove homens que haviam se reunido à mesa e percebeu o quanto era realmente uma excrescência ali. Ele havia sido eleito representante porque ninguém mais em Bosquesó importava-se o suficiente para desejar um assento no conselho, mas seus pares haviam alcançado suas posições por meio de feitos valerosos e heróicos. Eram os líderes de suas comunidades, os homens que haviam organizado a estrutura e as defesas das aldeias. Cada um daqueles representantes estivera em dezenas de batalhas ou mais, pois os goblins e os bárbaros invasores abatiam-se sobre Dez-Burgos com mais frequência do que os dias ensolarados. Era uma regra simples da vida no Vale do Vento Gélido que quem não soubesse lutar não sobreviveria, e os representantes do conselho eram alguns dos guerreiros mais habilidosos de toda a Dez-Burgos.

Régis nunca antes se sentira intimidado pelos representantes porque, normalmente, ele nada tinha a dizer no conselho. Bosquesó, uma aldeia isolada,

escondida num pequeno e denso bosque de pinheiros, nada pedia a ninguém. E, com uma frota pesqueira insignificante, as outras três vilas com as quais compartilhava o Maer Dualdon não lhe impunham exigências. Régis jamais dava sua opinião a menos que fosse pressionado e sempre tivera o cuidado de votar cada questão a favor do consenso geral. E, quando o conselho se dividia, Régis simplesmente seguia a liderança de Cássio. Em Dez-Burgos, não dava para errar seguindo o voto de Brin Shander.

Naquele dia, porém, Régis viu-se intimidado pelo conselho. As notícias sinistras que trazia o deixariam vulnerável às táticas violentas e às represálias geralmente coléricas dos colegas. Concentrou sua atenção nos dois representantes mais poderosos, Cássio de Brin Shander e Kemp de Targos, quando estes se sentaram à cabeceira da mesa retangular e começaram a conversar. Kemp tinha os ares do austero homem da fronteira: não muito alto, mas de peito largo, os braços tortos e nodosos e um ar severo que assustava tanto amigos quanto inimigos.

Cássio, porém, mal parecia um guerreiro. Era de compleição franzina, tinha o cabelo grisalho elegantemente aparado e um rosto que nunca mostrava o menor sinal de barba. Os olhos grandes, azuis e brilhantes pareciam sempre encerrados numa satisfação interior. Mas quem tivesse visto o representante de Brin Shander erguer uma espada em batalha ou manobrar suas tropas no campo não tinha dúvidas quanto a sua habilidade em combate ou a sua bravura. Régis realmente gostava do homem, mas sempre tinha o cuidado de não cair numa situação que o deixasse vulnerável. Cássio tinha a reputação de conseguir o que queria às custas do próximo.

— Ordem — exigiu Cássio, batendo de leve o martelo na mesa. O anfitrião sempre abria a reunião com as Formalidades de Ordem, leituras dos títulos e das propostas oficiais cuja intenção original havia sido conferir ao conselho uma aura de importância e impressionar principalmente os rufiões que às vezes apareciam para falar em nome das comunidades mais remotas. Mas agora, com a degeneração do conselho como um todo, as Formalidades de Ordem serviam apenas para adiar o fim da reunião, para o pesar de todos os representantes. Conseqüentemente, as Formalidades eram gradualmente reduzidas a cada reunião do grupo e até mesmo chegara-se a discutir a completa eliminação das mesmas.

Quando a lista finalmente chegou ao fim, Cássio voltou-se para os assuntos de importância.

O primeiro item da pauta — disse, olhando de soslaio para as notas dispostas em ordem diante dele — refere-se à disputa territorial entre as cidades irmãs, Caer-Konig e Caer-Dineval, no Lac Dinneshir. Vejo que Dorim Liugar de Caer-Konig

trouxe os documentos que prometeu na última reunião, então cedo a vez a ele. Representante Liugar.

Dorim Liugar, um homem macilento e de tez escura, cujos olhos pareciam jamais parar de dardejar nervosamente ao redor, quase saltou da cadeira ao ser apresentado.

— Tenho em minha mão — berrou ele, com o punho erguido e os dedos fechados em volta de um velho pergaminho — o acordo original entre Caer-Konig e Caer-Dineval, assinado pelos líderes de cada vila — apontou um dedo acusador na direção do representante de Caer-Dineval —, incluindo sua própria assinatura, Jensin Brent!

— Um acordo assinado durante uma época de amizade e segundo o espírito da boa vontade — retorquiu Jensin Brent, um homem mais jovem, de cabelos dourados, com um rosto inocente que geralmente lhe conferia uma vantagem sobre as pessoas que o julgavam ingênuo. — Desenrole o pergaminho, Representante Liugar, e deixe que o conselho o veja. Vocês verão que não há nenhuma cláusula concernente a Angraleste. — Olhou ao redor, para os outros representantes. — Angraleste mal merecia o nome de aldeia quando foi assinado o acordo que dividiu o lago pela metade — explicou ele, e não pela primeira vez. — Não tinham um único barco para colocar na água.

— Colegas representantes — berrou Dorim Liugar, arrancando alguns deles da letargia que já começara a se insinuar. Essa mesma discussão dominara os últimos quatro conselhos sem que nenhum dos lados ganhasse terreno. A questão era de pouca importância ou interesse, exceto para os dois representantes e também para o de Angraleste.

— Sem dúvida, Caer-Konig não pode ser culpada pela ascensão de Angraleste — protestou Dorim Liugar. — Quem poderia prever a Estrada do Leste? — perguntou ele, referindo-se a estrada reta e plana que Angraleste construía até Brin Shander. Foi uma manobra engenhosa e mostrou-se uma dádiva para a pequena vila no canto sudeste do Lac Dinneshir. Combinando o apelo de uma comunidade remota ao fácil acesso a Brin Shander, a estrada fizera de Angraleste a comunidade de mais rápido crescimento de toda a Dez- Burgos, com uma frota pesqueira que agora chegava a rivalizar com os barcos de Caer-Dineval.

— Quem, de fato? — retorquiu Jensin Brent, e uma certa agitação agora transparecia em sua máscara de tranquilidade. — É óbvio que o crescimento de Angraleste levou Caer-Dineval a uma dura competição pelas águas meridionais do

lago, enquanto Caer-Konig navega livremente pela metade setentrional. No entanto, Caer-Konig recusa-se categoricamente a renegociar os termos originais para compensar esse desequilíbrio! Não podemos prosperar sob tais condições!

Régis sabia que devia agir antes que a discussão entre Brent e Liugar escapasse ao controle. Duas reuniões anteriores haviam sido suspensas por causa das discussões voláteis entre eles, e Régis não podia permitir que o conselho se desintegrasse antes que contasse a todos sobre o iminente ataque dos bárbaros.

Ele hesitou, mais uma vez obrigado a admitir para si mesmo que não tinha alternativa e não podia fugir a essa importante missão; seu refúgio seria destruído se nada dissesse. Embora Drizzt o tivesse tranquilizado quanto ao poder que possuía, ele ainda tinha suas dúvidas sobre a verdadeira magia da pedra. No entanto, devido à própria insegurança, uma característica comum entre o povo pequeno, Régis flagrou-se confiando cegamente no parecer de Drizzt. O drow era talvez a pessoa mais culta que ele jamais conhecera, com uma experiência muito mais vasta que a de Régis. Agora era o momento de agir, e o halfling estava determinado a arriscar o plano do drow.

Fechou os dedos em volta do pequeno martelo de madeira que jazia diante dele sobre a mesa. Pareceu-lhe estranho ao toque, e ele então percebeu que era a primeira vez que usaria o instrumento. Bateu-o levemente contra a mesa de madeira, mas os outros estavam todos atentos à disputa de gritos que *irrompera entre Liugar e Brent*. Régis mais uma vez lembrou a si mesmo da urgência das notícias do drow e audaciosamente golpeou com o martelo.

Os outros representantes voltaram-se imediatamente para o halfling, com expressões vazias estampadas nos rostos. Régis raramente falava nas reuniões e, mesmo assim, apenas quando encurralado por uma pergunta direta.

Cássio de Brin Shander bateu o martelo.

— O conselho reconhece o Representante... hã... o representante de Bosquesó — disse e, pelo tom irregular de sua voz, Régis adivinhou que ele se esforçara para atender com seriedade à requisição da vez por parte do halfling.

— Colegas representantes — começou Régis, tentativamente, e sua voz se transformou num guincho esganiçado. — Com o devido respeito à gravidade do debate entre os representantes de Caer-Dineval e Caer-Konig, creio que temos um problema mais urgente a ser discutido.

Jensin Brent e Dorim Liugar estavam lívidos diante da interrupção, mas os

outros olhavam curiosos para o halfling. "Bom começo," pensou Régis, "tenho toda a atenção deles."

Pigarreou, tentando firmar a voz e soar um pouco mais impressionante.

— Vim a saber, sem sombra de dúvida, que as tribos bárbaras estão se reunindo para um ataque conjunto a Dez-Burgos!

Embora tentasse tornar dramático o pronunciamento, Régis viu-se encarando nove homens indiferentes e confusos.

— A menos que formemos uma aliança — continuou Régis, com o mesmo tom de urgência — a horda devastará nossas comunidades uma a uma e chacinará todos os que opuserem resistência!

— Sem dúvida, Representante Régis de Bosquesó — disse Cássio, tentando soar tranqüilizador mas, na verdade, parecendo mais condescendente — já resistimos antes às incursões dos bárbaros. Não há necessidade de...

— Não como esta! — gritou Régis. — Todas as tribos estão reunidas. Os ataques anteriores eram de uma tribo contra uma cidade e geralmente nos saímos bem. Mas como Termalaine ou Caer-Konig — ou mesmo Brin Shander — poderia resistir à união das tribos do Vale do Vento Gélido?

Alguns representantes recostaram-se em suas cadeiras para considerar as palavras do halfling; os demais começaram a conversar entre eles, alguns angustiados, outros furiosamente descrentes. Por fim, Cássio usou o martelo novamente, pedindo o silêncio da assembléia.

Foi então que, com a habitual fanfarronice, Kemp de Targos se levantou lentamente de seu assento.

— Eu teria permissão para falar, meu amigo Cássio? — pediu ele, com desnecessária polidez. — Talvez eu possa avaliar adequadamente esse grave pronunciamento.

Régis e Drizzt haviam feito algumas suposições sobre as alianças ao planejarem as ações do halfling durante o conselho. Sabiam que Angraleste, que havia sido fundada e prosperava segundo o princípio da fraternidade entre as comunidades de Dez-Burgos, adotaria ostensivamente o conceito de uma defesa comum contra a horda de bárbaros. Do mesmo modo, Termalaine e Bosquesó, as duas vilas mais acessíveis e atacadas das dez, aceitariam de bom grado qualquer oferta de ajuda.

Contudo, mesmo o Representante Agorwal de Termalaine, que tanto tinha a ganhar com uma aliança defensiva, seria evasivo e ficaria quieto caso Kemp de Targos se recusasse a aceitar o plano. Targos era a maior e a mais poderosa das nove aldeias pesqueiras, com uma frota mais de duas vezes maior que a de Termalaine, a segunda maior delas.

— Colegas membros do conselho — começou Kemp, debruçando-se sobre a mesa para parecer ainda maior aos olhos de seus pares. — Vamos ouvir um pouco mais da história do halfling antes de começarmos a nos preocupar. Rechaçamos os invasores bárbaros e coisas muito piores vezes suficientes para confiarmos nas defesas de nossas vilas, até mesmo da menor delas.

Régis sentiu a própria tensão aumentar enquanto Kemp lançava-se a seu discurso e fundamentava os pontos que deveriam destruir a credibilidade do halfling. Drizzt decidira, bem no início do planejamento, que Kemp de Targos era a chave, mas Régis conhecia o representante melhor do que o drow e sabia que Kemp não seria facilmente manipulado. Kemp ilustrava as táticas da poderosa cidade de Targos em seus próprios maneirismos. Era grande e violento, geralmente dado a súbitos acessos de fúria que intimidavam até mesmo Cássio. Régis tentara convencer Drizzt a abandonar aquela parte do plano, mas o drow foi inflexível.

— Se Targos concordar em aceitar a aliança com Bosquesó — havia sido o raciocínio de Drizzt, — Termalaine apoiará de bom grado a causa, e Bremen, sendo a única outra aldeia no lago, não terá escolha a não ser entrar no barco. Brin Shander certamente não fará oposição a uma aliança unificada das quatro cidades do maior e mais próspero dos lagos, e Angraleste será a sexta a entrar no pacto: uma clara maioria.

O resto, então, não teria escolha a não ser apoiar a empreitada. Drizzt acreditava que Caer-Dineval e Caer-Konig, temendo que Angraleste recebesse consideração especial em conselhos futuros, afetariam uma ruidosa demonstração de lealdade, esperando cair nas graças de Cássio. Bom Prado e Toca de Dugan, as duas vilas de Marerrubra, embora relativamente seguras contra uma invasão a partir do norte, não ousariam ficar isoladas das outras oito comunidades.

Mas tudo isso era mera especulação, como Régis claramente percebeu ao ver que Kemp olhava ferozmente para ele desde o outro lado da mesa. Drizzt reconheceu que o grande obstáculo para a formação da aliança seria Targos. Em sua arrogância, era possível que a poderosa cidade acreditasse ser capaz de resistir a qualquer ataque dos bárbaros. E, se conseguisse sobreviver, a destruição de alguns de seus competidores poderia até se mostrar lucrativa.

— Você diz apenas que veio a saber a respeito de uma invasão — começou Kemp. — Onde é que você poderia ter obtido essa informação valiosa e, sem dúvida, difícil de se encontrar?

Régis sentiu o suor a formar gotas em suas têmporas. Ele sabia aonde levaria a pergunta de Kemp, mas não havia como evitar a verdade.

— Com um amigo que geralmente viaja pela tundra — respondeu com honestidade.

— O drow? — perguntou Kemp.

Obrigado a olhar para cima e com Kemp em posição superior em relação a ele, Régis logo se viu na defensiva. O pai do halfling certa vez o alertara que sempre estaria em desvantagem ao lidar com os humanos porque eles tinham de olhar para baixo ao conversar com ele, como fariam com os próprios filhos. Em momentos como aquele, as palavras do pai pareciam dolorosamente verdadeiras para Régis. Ele enxugou uma gota de suor no lábio superior.

— Não posso falar pelo resto de vocês — continuou Kemp, acrescentando uma risadinha para conferir ao grave alerta do halfling um quê de absurdo, mas não vou largar todo o trabalho sério que tenho a fazer para me esconder em algum canto só por causa das palavras de um elfo drow!

O corpulento representante voltou a gargalhar, e dessa vez não foi o único.

Agorwal de Termalaine ofereceu uma ajuda inesperada à combalida causa do halfling.

Talvez devêssemos deixar o representante de Bosquesó continuar. Se o que diz é verdade...

— São apenas os ecos das mentiras de um drow! — grunhiu Kemp. — Não lhes dêem ouvidos. Rechaçamos os bárbaros antes e...

Mas, então, Kemp também foi interrompido quando Régis subitamente pulou para a mesa do conselho. Essa era a parte mais precária do plano de Drizzt. O drow mostrara-se confiante, descrevendo-a trivialmente, como se não fosse apresentar problemas. Mas Régis sentiu a catástrofe iminente pairar sobre ele. Juntou as mãos atrás das costas e tentou parecer controlado para que Cássio não tomasse nenhuma atitude imediata contra sua tática incomum.

Durante a digressão de Agorwal, Régis retirara sorrateiramente o pingente de

rubi de sob o colete. A coisa cintilava em seu peito à medida que ele caminhava de um lado para o outro, tratando a mesa como se fosse seu palco particular.

— O que sabem vocês sobre o drow para ridicularizá-lo dessa maneira? — exigiu ele dos demais e claramente de Kemp. — Alguém aqui é capaz de citar o nome de uma pessoa a quem ele tenha feito algum mal? Não! Vocês o castigam pelos crimes da raça dele, porém, será que nenhum de vocês jamais pensou que Drizzt Do'Urden caminha entre nós porque rejeitou os costumes de seu povo?

O silêncio na sala convenceu Régis de que ele havia soado impressionante ou absurdo. De qualquer modo, ele não era tão arrogante ou estúpido a ponto de pensar que seu pequeno discurso fosse suficiente para completar a tarefa.

Aproximou-se de Kemp e o encarou. Dessa vez, era ele quem olhava para baixo, mas o representante de Targos parecia à beira de uma explosão de riso.

Régis precisava agir rapidamente. Inclinou-se ligeiramente e levou a mão ao queixo, como se cocasse uma comichão, embora, na verdade, fizesse girar o pingente de rubi, tocando-o de leve com o braço. Depois, ele sustentou pacientemente o silêncio do momento e começou a contagem como Drizzt o instruíra. Dez segundos se passaram e Kemp nem mesmo piscou. Drizzt dissera que isso seria o bastante, mas Régis, surpreso e apreensivo diante da facilidade com que completara a tarefa, deixou passar outros dez antes que se atrevesse a pôr à prova as crenças do drow.

— Sem dúvida, vocês compreendem que é sábio preparar-se para um ataque — sugeriu Régis tranqüilamente. Depois, num sussurro que apenas Kemp podia ouvir, ele acrescentou — Essas pessoas voltam-se para você em busca de liderança, grande Kemp. Uma aliança militar só aumentaria sua estatura e sua influência.

O efeito foi fascinante.

— Talvez o halfling seja mais sábio do que acreditamos inicialmente — disse Kemp mecanicamente, e seus olhos vidrados não abandonavam o rubi.

Estupefato, Régis empertigou-se e rapidamente guardou a pedra sob o colete. Kemp chacoalhou a cabeça como que para livrar os pensamentos de um sonho perturbador e esfregou os olhos ressecados. O representante de Targos não parecia recordar os últimos instantes, mas a sugestão do halfling estava plantada profundamente em sua mente. Kemp descobriu, para seu próprio espanto, que sua pose havia se alterado.

— Devemos ouvir com atenção as palavras de Régis — declarou ele em voz alta. — Pois nada perdemos em formar tal aliança, mas as consequências, se nada

fizemos, podem se mostrar verdadeiramente graves!

Sempre pronto a aproveitar uma vantagem, Jensin Brent saltou de sua cadeira.

— Sábias são as palavras do Representante Kemp — disse ele. — Contem com o povo de Caer-Dineval, que sempre defendeu um esforço conjunto de Dez-Burgos, entre as fileiras do exército que há de repelir a horda.

Os demais representantes seguiram a liderança de Kemp, como Drizzt previra, e a demonstração de lealdade de Dorim Liugar foi ainda maior que a de Brent.

Régis tinha muito do que se orgulhar quando deixou a sala do conselho mais tarde, naquele mesmo dia, e suas esperanças em relação à sobrevivência de Dez-Burgos haviam retornado. No entanto, o halfling flagrou os próprios pensamentos consumidos pelas implicações do poder que descobrira em seu rubi. Empenhou-se em imaginar a maneira mais segura de transformar em lucro e conforto seu recém-descoberto poder de induzir as pessoas à cooperação.

— Quanta bondade do Paxá Pük dar-me logo esta! — disse a si mesmo ao atravessar o portão principal de Brin Shander e dirigir-se ao local designado onde encontraria Drizzt e Bruenor.

7 A Tempestade Iminente

Começaram ao amanhecer, arremetendo pela tundra como um furioso turbilhão. Animais e monstros, mesmo os ferozes *yetis*, fugiam aterrorizados diante deles. O solo congelado rachava sob as batidas de suas botas pesadas, e o murmúrio do vento incessante da tundra foi abafado pela força de sua canção, a canção do Deus das Batalhas.

Marcharam até tarde da noite e partiram novamente antes dos primeiros raios da aurora, mais de dois mil guerreiros bárbaros, ávidos por sangue e vitória.



Drizzt Do'Urden estava sentado quase a meio caminho do topo do Sepulcro de Kelvin, na face norte da montanha, bem enrolado em seu manto, protegido contra o vento que uivava por entre as pedras da montanha. O drow passara ali em cima todas as noites desde o conselho em Brin Shander, e seus olhos lilases vasculhavam a escuridão da planície em busca dos primeiros sinais da tempestade que se aproximava. A pedido de Drizzt, Bruenor arranjara para que Régis estivesse ao lado do drow. O vento, como um animal invisível, mordiscava o halfling, e ele se enfiou entre dois matacões, em busca de mais uma proteção contra os elementos inóspitos.

Se tivesse escolha, Régis estaria longe dali, aconchegado no calor de sua cama macia em Bosquesó, ouvindo o gemido sossegado dos galhos oscilantes das árvores do outro lado de suas paredes aquecidas. Mas ele compreendia que, sendo o representante, todos esperavam que ajudasse a pôr em prática o curso de ação que havia proposto no conselho. Logo ficou óbvio para os demais — e para Bruenor, que se juntara às subsequêntes reuniões estratégicas como o representante dos anões — que o halfling não seria de muita ajuda na organização das forças ou no traçado dos planos de batalha. Desse modo, quando Drizzt disse a Bruenor que precisaria de um mensageiro para ficar de guarda com ele, o anão prontamente ofereceu Régis como voluntário. Agora o halfling sentia-se completamente infeliz. Os pés e os dedos das mãos estavam entorpecidos pelo frio e as costas doíam, sentado como estava contra a pedra dura. Era a terceira noite ao relento, e Régis resmungava e reclamava constantemente, pontuando seu desconforto com um espirro ocasional. Em meio a tudo isso, Drizzt permanecia sentado, imóvel e alheio às condições do tempo, pois sua estóica dedicação ao dever sobrepujava qualquer sofrimento pessoal.

— Quantas noites mais teremos de esperar? — choramingou Régis. — Um dia

desses, tenho certeza, quem sabe amanhã, eles nos encontrarão aqui em cima, mortos e congelados nessa montanha amaldiçoada!

— Não tenha medo, amiguinho — respondeu Drizzt com um sorriso. — O vento traz notícias do inverno. Os bárbaros virão logo, logo, determinados a chegar aqui antes das primeiras neves.

Ainda enquanto falava, o drow surpreendeu com o canto do olho uma minúscula luz bruxuleante. Ergueu-se subitamente, assustando o halfling, virou-se em direção ao bruxuleio, com os músculos tencionados pela cautela involuntária, e forçou os olhos, tentando avistar uma confirmação.

— O que... — começou Régis, mas Drizzt o silenciou com a palma estendida.

Um segundo ponto de fogo luziu na margem do horizonte.

— Eis seu desejo atendido — disse Drizzt com convicção.

— Estão lá? — sussurrou Régis. À noite, sua visão não era tão aguçada quanto a do drow.

Concentrado, Drizzt guardou silêncio por alguns instantes, tentando mentalmente avaliar a distância das fogueiras do acampamento e calcular o tempo que os bárbaros levariam para completar sua jornada.

— Vá até Bruenor e Cássio, amiguinho — disse ele, por fim. — Diga-lhes que a horda atingirá a Via de Bremen amanhã, quando o sol estiver a pino.

— Venha comigo — disse Régis. — Eles não colocarão você para fora ao trazermos notícias tão urgentes.

— Tenho uma tarefa mais importante — respondeu Drizzt. — Agora, suma-se! Diga a Bruenor, e somente a Bruenor, que devo encontrá-lo na Via de Bremen à primeira luz da aurora.

E, com isso, o drow desapareceu nas trevas. Ele tinha uma longa jornada pela frente.

— Aonde você vai? — Régis gritou-lhe.

— Encontrar o horizonte do horizonte! — veio um grito saído da noite negra.

E, então, havia apenas o murmúrio do vento.

Os bárbaros haviam terminado de montar o acampamento pouco antes de Drizzt alcançar o perímetro externo. Assim tão perto de Dez-Burgos, os invasores estavam de guarda; a primeira coisa que Drizzt percebeu foi que tinham designado muitos homens para a vigília. Mesmo em alerta, suas fogueiras ardiam, e era noite, a hora do drow. Os vigias normalmente eficientes foram superados por um elfo de um mundo que nada sabia da luz, alguém capaz de conjurar uma escuridão mágica que nem mesmo os olhos mais aguçados conseguiam penetrar e carregá-la consigo como um manto palpável. Invisível como uma sombra na escuridão, os passos silenciosos como os de um felino à espreita, Drizzt passou pelos guardas e penetrou os círculos internos do acampamento.

Apenas uma hora antes, os bárbaros haviam cantado e conversado sobre a batalha que travariam no dia seguinte. No entanto, mesmo a adrenalina e a sede de sangue que circulavam em suas veias não conseguiriam dissipar a exaustão devida à pesada marcha. A maioria dos homens dormia profundamente, e sua respiração pesada e rítmica foi um consolo para Drizzt, que abria caminho por entre eles, em busca dos líderes que, sem dúvida, estariam finalizando os planos de batalha.

Havia várias tendas agrupadas no centro do acampamento. Somente uma, porém, tinha guardas postados do lado de fora da entrada. A aba estava fechada, mas Drizzt podia ver o brilho das velas lá dentro e ouvia vozes rudes que se elevavam com frequência, furiosas. O drow esgueirou-se até o outro lado da tenda. Felizmente, não haviam permitido que nenhum guerreiro preparasse o leito ali por perto, de modo que Drizzt estava razoavelmente isolado. Como precaução, ele retirou a estatueta de pantera de sua mochila. Depois, sacando um delgado punhal, abriu um minúsculo buraco na tenda de pele de gamo e espiou.

Havia oito homens lá dentro: os sete líderes bárbaros e um homenzinho de cabelos escuros que Drizzt sabia não ser de origem setentrional. Os líderes estavam sentados no chão e rodeavam em semicírculo o sulista, que permanecia de pé, fazendo-lhe perguntas sobre o terreno e as forças que encontrariam no dia seguinte.

— Devemos destruir primeiro a vila no bosque — insistiu o maior homem no recinto, talvez o maior homem que Drizzt já vira, e que trazia o símbolo do Alce. — Daí poderemos seguir seu plano até a cidade chamada Brin Shander.

O homenzinho pareceu absolutamente perturbado e ultrajado, embora fosse claro para Drizzt que a resposta seria moderada pelo medo inspirado pelo rei bárbaro.

— Grande Rei Heafstaag — respondeu ele, tentativamente, — se as frotas pesqueiras vislumbrarem dificuldades e aportarem antes que cheguemos a Brin

Shander, encontraremos um exército muito maior que o nosso a nos aguardar no interior das sólidas muralhas da cidade.

— São apenas uns sulistas fracotes! — grunhiu Heafstaag, estufando o peito largo de tanto orgulho.

— Poderoso rei, garanto que meu plano vai satisfazer sua ânsia pelo sangue sulista — disse o homem de cabelos escuros.

— Então fale, deBernezan de Dez-Burgos. Prove seu valor para meu povo. Para Drizzt, era visível que essa última declaração desconcertava aquele de nome deBernezan, pois as sugestões contidas no pedido do rei bárbaro mostravam claramente seu desprezo pelo sulista. Sabendo como os bárbaros geralmente se sentiam em relação aos forasteiros, o drow percebeu que o menor erro durante qualquer parte daquela campanha provavelmente custaria a vida do homenzinho.

deBernezan abaixou-se para retirar da bota um rolo de pergaminho. Desenrolou-o e apresentou-o aos reis bárbaros. Era um mapa malfeito, toscamente traçado, e suas linhas eram ainda mais indistintas devido ao ligeiro tremor da mão do sulista, mas Drizzt conseguiu claramente divisar muitas das características distintivas que ressaltavam Dez-Burgos na planície em geral tão monótona.

— A oeste do Sepulcro de Kelvin — explicou deBernezan, correndo o dedo ao longo da margem oeste do maior lago no mapa, — existe um trecho distinto de altiplano, chamado Via de Bremen, que corre para o sul entre a montanha e o Maer Dualdon. A partir de nossa localização, essa é a rota mais direta até Brin Shander e o caminho que acredito devemos tomar.

— A cidade às margens do lago — refletiu Heafstaag — deve ser, então, a primeira que esmagaremos!

— É Termalaine — replicou deBernezan. — Todos os seus homens são pescadores e estarão no lago quando passarmos. Não encontrará boa diversão por lá.

— Não deixaremos um inimigo vivo atrás de nós! — Heafstaag rugiu, e vários outros reis expressaram aos gritos seu assentimento.

— Não, é claro que não — disse deBernezan. — Mas não serão necessários muitos homens para derrotar Termalaine quando os barcos estiverem ao largo. Deixe o Rei Haalfdane e a Tribo do Urso saquearem a vila enquanto o resto da força, liderado por você e pelo Rei Beorg, prossegue até Brin Shander. As labaredas da cidade em chamas devem trazer a frota inteira, até mesmo as embarcações das outras vilas do Maer Dualdon, para Termalaine, onde o Rei Haalfdane poderá destruí-las

nas docas. É importante que as mantenhamos longe do forte de Targos. O povo de Brin Shander não receberá o

apoio dos outros lagos a tempo e terá de resistir sozinho ao assalto. A Tribo do Alce circundará a base da colina sob a cidade e impedirá qualquer escapatória possível ou reforços de última hora.

Drizzt observou atentamente enquanto deBernezan descrevia essa segunda divisão das forças bárbaras em seu mapa. A mente calculista do drow já estava formulando os planos de defesa iniciais. A colina de Brin Shander não era muito alta, mas sua base era larga, e os bárbaros que deveriam contornar as costas da colina ficariam a uma grande distância da força principal.

A uma longa distância dos reforços.

— A cidade cairá antes do pôr do sol! — declarou deBernezan, triunfante. — E seus homens hão de se regalar com o melhor butim de toda a Dez-Burgos!

Os reis ali sentados irromperam em vivas naquele exato momento diante da declaração de vitória do sulista.

Drizzt apoiou as costas na tenda e refletiu sobre o que ouvira. O homem moreno de nome deBernezan conhecia bem as cidades e compreendia seus pontos fortes e fracos. Se Brin Shander caísse, seria impossível formar uma resistência organizada para rechaçar os invasores. De fato, uma vez assegurada a cidade fortificada, os bárbaros seriam capazes de atacar a seu bel-prazer qualquer uma das outras vilas.

— Mais uma vez você demonstrou seu valor — Drizzt ouviu Heafstaag dizer ao sulista, e as conversas decorrentes revelaram ao drow que os planos haviam sido aceitos como definitivos.

Drizzt, então, concentrou os sentidos aguçados no acampamento a seu redor, à procura da melhor rota de fuga. Percebeu de repente que dois guardas caminhavam em sua direção, conversando. Embora estivessem longe demais para que seus olhos humanos vissem o drow como algo além de uma mera sombra na lateral da tenda, Drizzt sabia que qualquer movimento de sua parte certamente os alertaria.

Imediatamente, Drizzt largou no chão a estatueta negra.

— Guenhwyvar—chamou docemente. — Venha até mim, minha sombra.

□□□

Em algum canto do vasto plano astral, a entidade da pantera movia-se a passos

abruptos e discretos, espreitando a entidade do gamo. Os animais daquele mundo natural haviam representado aquela mesma situação incontáveis vezes, seguindo a ordem harmoniosa que orientava as vidas de seus descendentes. A pantera armou o salto final, sentindo a doçura da matança iminente. O ataque era a harmonia da ordem natural, o propósito da existência da pantera, e a carne, sua recompensa.

Parou imediatamente, entretanto, ao ouvir a invocação de seu verdadeiro nome, obrigada acima de tudo a atender ao chamado de seu mestre.

O espírito do grande felino precipitou-se pelo longo e escuro corredor que caracterizava o vácuo entre os planos, à procura do solitário ponto de luz que era sua vida no plano material. E então, estava ao lado do elfo negro, sua alma gêmea e seu mestre, agachado nas sombras ao pé das peles dependuradas que formavam uma habitação humana.

Compreendeu a urgência do chamado de seu mestre e rapidamente abriu sua mente para as instruções do drow.

Os dois guardas bárbaros aproximaram-se cautelosamente, tentando distinguir as formas escuras ao lado da tenda de seus reis. De repente, Guenhwyvar lançou-se na direção deles e, com um poderoso salto, pairou no ar e passou pelas espadas desembainhadas. Os guardas brandiram futilmente as armas e partiram em perseguição ao gato, gritando um alerta para o resto do acampamento.

Com o alvoroço da distração, Drizzt afastou-se calma e furtivamente numa direção diferente. Ouviu os gritos de alarme, enquanto Guenhwyvar disparava pelo acampamento dos guerreiros adormecidos, e não pôde deixar de sorrir quando o gato passou por um certo grupo. Ao avistar o felino, que se movia com graça e velocidade tamanhas que mais parecia o espírito de um gato, a Tribo do Tigre, ao invés de lhe dar caça, caiu de joelhos e ergueu as mãos e as vozes em agradecimento a Tempus.

Drizzt teve pouca dificuldade para safar-se do perímetro do acampamento, já que todas as sentinelas corriam na direção da comoção. Quando o drow ganhou a escuridão da vasta tundra, virou para o sul, em direção ao Sepulcro de Kelvin, e correu a toda velocidade pela planície deserta, sempre concentrado em dar o toque final a uma mortífera contra-estratégia de defesa. Segundo as estrelas, restavam menos de três horas antes do amanhecer, e ele sabia que não podia se atrasar para o encontro com Bruenor caso desejasse uma emboscada bem armada.

O estrépito dos bárbaros surpresos logo esmoreceu, exceto pelas orações da Tribo do Tigre, que continuariam até o amanhecer. Alguns minutos depois,

Guenhwyvar trotava tranqüilamente ao lado de Drizzt.

— Cem vezes você salvou minha vida, minha leal amiga — disse Drizzt ao acariciar o pescoço musculoso do grande felino. — Mais de cem vezes!

□□□

— 'tão discutindo e brigando há dois dias — comentou Bruenor, desgostoso. — É uma bênção a chegada, finalmente, de um inimigo mais poderoso!

— É melhor dar um nome diferente à vinda dos bárbaros — replicou Drizzt, embora um sorriso houvesse finalmente encontrado o caminho até seus traços normalmente estóicos. Sabia que seu plano era consistente e que a batalha naquele dia seria vencida pelo povo de Dez-Burgos. — Vá agora e prepare a armadilha. Você não tem muito tempo.

A gente começou a embarcar a mulherada e as crianças assim que Ronca-bucho contou as novidades — explicou Bruenor. — A gente vai caçar os canalhas até pra lá de nossas fronteiras antes do dia terminar! — O anão afastou os pés, assumindo sua costumeira postura de batalha e bateu o machado contra o escudo para enfatizar sua afirmação. — 'cê tem um olho bom pra guerra, elfo. Seu plano vai virar a surpresa contra os próprios bárbaros e ainda dividir a glória igualmente entre os que precisam dela.

— Até mesmo Kemp de Targos deve ficar satisfeito — concordou Drizzt.

Bruenor deu uma palmada no braço do amigo e virou-se para partir.

— 'cê vai lutar a meu lado, então? — perguntou por sobre o ombro, embora já soubesse a resposta.

— Assim deve ser — assegurou Drizzt.

— E o gato?

— Guenhwyvar já cumpriu seu papel nesta batalha — replicou o drow. — Vou mandar minha amiga para casa em breve.

Bruenor ficou satisfeito com a resposta; ele não confiava na estranha fera do drow.

— Não é natural — disse a si mesmo, enquanto descia pela Via de Bremen em direção às hostes reunidas de Dez-Burgos.

Bruenor estava longe demais para que Drizzt lhe distinguisse as últimas

palavras, mas o drow conhecia o anão bem o suficiente para compreender o sentido geral de seus resmungos. Ele entendia a inquietação que Bruenor e muitos outros sentiam próximos ao felino místico. A magia era uma parte importante do mundo subterrâneo de seu povo, um fato necessário em suas existências cotidianas, mas era muito mais rara e bem pouco compreendida entre a gente comum da superfície. Os anões, em particular, normalmente sentiam um certo desconforto em relação à magia, exceto pelas armas e armaduras mágicas feitas geralmente por eles mesmo.

O drow, porém, não sentira qualquer ansiedade ao lado de Guenhwyvar desde a primeira vez em que encontrara o felino. A estatueta pertencera a Masoj Huriett — um drow de elevada posição numa família importante da grande cidade de Menzoberranzan —, presente de um lorde-demônio em troca de uma certa ajuda que Masoj lhe prestara numa questão envolvendo alguns incômodos gnomos. Drizzt e o gato haviam cruzado o caminho um do outro muitas vezes ao longo dos anos na cidade sombria, geralmente em reuniões planejadas. Partilhavam uma certa empatia que transcendia a relação entre o felino e seu mestre na ocasião.

Guenhwyvar até mesmo salvara Drizzt da morte certa, sem que ninguém o pedisse, como se o gato estivesse observando protetoramente o drow que ainda não era seu mestre. Drizzt partira sozinho de Menzoberranzan numa jornada a uma cidade vizinha quando caiu vítima de um pescador cavernícola — um habitante das cavernas escuras, em forma de caranguejo, que costumava encontrar um nicho bem acima do chão de um túnel e dali deixava pender um fio de teia, invisível e viscoso. Como um diabo-marinho, esse pescador cavernícola aguardara e, como um peixe, Drizzt caíra em sua armadilha. O fio visguento enredou-o completamente, deixando-o indefeso enquanto era arrastado parede acima.

Ele não viu a menor esperança de sobreviver a esse confronto e compreendeu vividamente que uma morte terrível com certeza o aguardava.

Mas, então, Guenhwyvar apareceu, saltando por entre as fendas e as cristas irregulares ao longo da parede de pedra, no mesmo nível em que estava o monstro. Sem qualquer consideração por sua própria segurança e sem que seguisse ordens, o gato investiu diretamente contra o pescador e derrubou-o de seu poleiro. O monstro, procurando apenas a própria segurança, tentou escapar escalando as paredes, mas Guenhwyvar precipitou-se vingativamente sobre ele, como se para puni-lo por ter atacado Drizzt.

Tanto o drow quanto o gato reconheceram, daquele dia em diante, que estavam destinados a seguir juntos o mesmo caminho. No entanto, o felino não tinha o poder de desobedecer à vontade de seu mestre, e Drizzt não tinha o direito de reclamar a

estatueta de Masoj, principalmente já que a casa de Huhett era muito mais poderosa que a própria família de Drizzt na hierarquia estruturada do mundo subterrâneo.

E, desse modo, o drow e o gato continuaram com seu relacionamento casual, como companheiros afastados.

Logo depois, porém, teve lugar um incidente que Drizzt não pôde ignorar. Guenhwyvar geralmente era levada nas incursões com Masoj, seja contra as casas inimigas dos drow ou outros habitantes do mundo subterrâneo. O gato normalmente cumpria as ordens com eficiência, palpitando de emoção por auxiliar seu mestre na batalha. Entretanto, numa certa incursão contra um clã de Svirfneblin, os desprezíveis gnomos mineradores que geralmente tinham a infelicidade de confrontar os drow em seu habitat compartilhado, Masoj foi excessivamente maldoso.

Depois do assalto inicial ao clã, os gnomos sobreviventes espalharam-se pelos vários corredores de suas minas labirintiformes. O ataque havia sido bem-sucedido; os tesouros procurados foram tomados e o clã, desbaratado, obviamente de uma vez por todas. Masoj, porém, desejava mais sangue.

Ele usou Guenhwyvar, a caçadora ativa e majestosa, como seu instrumento de assassinio. Mandou que o gato caçasse um a um os gnomos que fugiam, até que fossem todos destruídos.

Drizzt e vários outros drow testemunharam o espetáculo. Os demais, em sua característica vileza, acharam muito divertido, mas Drizzt surpreendeu-se absolutamente enojado. Além do mais, reconheceu a humilhação dolorosamente marcada nos traços do orgulhoso felino. Guenhwyvar era uma caçadora não uma assassina, e usá-la para desempenhar esse papel era criminosamente degradante, para não mencionar os horrores que Masoj infligia aos gnomos inocentes.

Na verdade, aquele era o derradeiro ultraje de uma longa série que Drizzt não podia mais suportar. Sempre soubera que diferia de sua gente em vários aspectos, embora houvesse muitas vezes temido que ele talvez se mostrasse mais semelhante aos seus do que acreditava. No entanto, ele raramente era impassível, pois achava a morte de uma outra criatura algo mais importante que o mero divertimento que isso representava para a vasta maioria dos drow. Não sabia que nome dar a isso, pois nunca encontrara uma palavra na língua dos drow que expressasse essa característica; mas, para os habitantes da superfície que mais tarde viriam a conhecer Drizzt, era chamada consciência.

Um dia, na semana seguinte, Drizzt conseguiu surpreender Masoj sozinho fora

das terras azafamadas de Menzoberranzan. Sabia que não haveria como voltar atrás uma vez desferido o golpe fatal, mas nem mesmo hesitou, enfiando sorrateiramente a cimitarra por entre as costelas de sua desavisada vítima. Foi a única vez na vida em que matou alguém de sua própria raça, um ato que o revoltou completamente apesar de seus sentimentos em relação ao próprio povo.

Em seguida, ele apanhou a estatueta e fugiu, desejando apenas encontrar mais uma das incontáveis grutas escuras do vasto mundo subterrâneo para ali estabelecer seu lar, mas, por fim, acabou na superfície. E então, repudiado e perseguido em todas as cidades do populoso sul por causa de sua herança, ele se dirigiu para a fronteira selvagem de Dez-Burgos, verdadeiro cadinho de proscritos, o último posto avançado da humanidade, onde ao menos ele era tolerado.

Não se importava muito com o fato de ser evitado, mesmo ali. Encontrara amigos no halfling, nos anões e na filha adotiva de Bruenor, Cattiebrie.

E tinha Guenhwyvar a seu lado.

Acariciou o pescoço musculoso do grande felino mais uma vez e deixou a Via de Bremen para encontrar uma gruta escura onde pudesse descansar antes da batalha.

8 Campos Sangrentos

A horda passou pela entrada da Via de Bremen pouco antes do meio-dia. Os bárbaros ansiavam por anunciar sua gloriosa investida com uma canção de guerra, mas compreendiam que um certo grau de dissimulação era vital para o sucesso definitivo do plano de batalha de deBernezan.

deBernezan, caminhando ao lado do Rei Haalfdane, sentiu-se aliviado com a cena familiar das velas que pontuavam as águas do Maer Dualdon. A surpresa seria total, acreditava ele, e então, com uma certa graça irônica, notou que alguns dos barcos já desfraldavam as bandeiras vermelhas da captura.

— Mais riqueza para os vitoriosos — silvou a meia-voz.

Os bárbaros ainda não haviam começado sua canção quando a Tribo do Urso separou-se do grupo principal e dirigiu-se para Termalaine, embora a nuvem de poeira que se seguiu à investida pudesse ter alertado um observador cuidadoso de que algo fora do comum estaria acontecendo. Avançaram em direção a Brin Shander e emitiram o primeiro brado quando a flâmula da cidade principal foi avistada.

As forças combinadas das quatro vilas do Maer Dualdon escondiam-se em Termalaine. Seu objetivo era atingir rápida e duramente a pequena tribo que atacava a cidade, arrasá-la o mais rápido possível e depois partir em auxílio de Brin Shander, onde encurralariam o resto da horda entre os dois exércitos. Kemp de Targos estava no comando da operação, mas concedera o primeiro golpe a Agorwal, representante da cidade que os abrigava.

As tochas incendiaram as primeiras casas da cidade quando o exército selvagem de Haalfdane entrou de roldão. Entre as nove aldeias de pescadores, Termalaine perdia apenas para Targos em população, mas era uma vila dispersa e sossegada, com casas espalhadas por uma grande área e avenidas amplas a correr entre elas. Seu povo mantivera a privacidade e um certo grau de espaço para respirar, dando à vila um ar de lugar ermo que não correspondia ao tamanho de sua população. Ainda assim, deBernezan teve a impressão de que as ruas pareciam extraordinariamente desertas. Mencionou sua preocupação ao rei bárbaro que vinha a seu lado, mas Haalfdane assegurou que os ratos haviam se escondido diante da aproximação do urso.

— Arranquem-nos das tocas e queimem suas casas! — bradou o rei bárbaro — Que os pescadores lá no lago ouçam os gritos de suas mulheres e vejam a fumaça de

sua cidade em chamas!

Mas, então, uma flecha atingiu o peito de Haalfdane com um ruído surdo e enterrou-se profundamente em sua carne, perfurando-a e rasgando-a até atingir-lhe o coração. O bárbaro atônito olhou, horrorizado, para a haste que ainda vibrava, mas não conseguiu sequer emitir um último grito antes de as trevas da morte se fecharem sobre ele.

Com seu arco de freixo, Agorwal de Termalaine silenciara o Rei da Tribo do Urso. E, com o sinal de Agorwal para o ataque, os quatro exércitos de Maer Dualdon ganharam vida.

Saltaram dos telhados de cada edifício, dos becos e das portas de cada rua. Contra o assalto feroz da multidão, os confusos e atordoados bárbaros perceberam imediatamente que sua batalha logo chegaria ao fim. Muitos foram abatidos antes mesmo de aprontarem as armas.

Alguns dos invasores, já calejados pela batalha, conseguiram se organizar em pequenos grupos, mas o povo de Dez-Burgos, que lutava por seus lares e pelas vidas de seus entes queridos, equipado com armas e escudos artesanais forjados pelos ferreiros anões, imediatamente partiu para o ataque. Intrepidamente, os defensores esmagaram os invasores remanescentes com o peso de sua superioridade numérica.

Numa viela na orla de Termalaine, Régis escondeu-se atrás de uma pequena carroça quando dois bárbaros fugitivos passaram por ele. O halfling lutava com um dilema pessoal: não queria ser taxado de covarde, mas não tinha a menor intenção de se meter na batalha das pessoas grandes. Passado o perigo, ele contornou mais uma vez a carroça e tentou imaginar sua próxima providência.

De repente, um homem de cabelos escuros — um membro da milícia de Dez-Burgos, supôs Régis — entrou no beco e avistou o halfling. Régis deu-se conta de que o joguinho de esconde-esconde havia terminado: chegara a hora de tomar uma posição.

— Dois desses canalhas acabaram de passar por aqui — gritou audaciosamente para o sulista moreno. — Venha, se formos rápidos, conseguiremos Pegá-los ainda!

deBernezan, porém, tinha outros planos. Numa tentativa desesperada de salvar a própria vida, ele decidira entrar sorrateiramente por aquela viela e sair por uma outra como um membro da força de Dez-Burgos. Não tinha a menor intenção de deixar qualquer testemunha de sua traição. Caminhou em direção a Régis com firmeza e a

espada delgada em riste.

Régis percebeu que havia algo de errado nos maneirismos do homem que se aproximava.

— Quem é você? — perguntou, embora, de algum modo, não esperasse resposta. Pensava conhecer praticamente todo o mundo na cidade, mas não acreditava ter visto aquele homem antes. Já começava a suspeitar que se tratava do traidor que Drizzt descrevera para Bruenor. — Como foi que não vi você entrar com os outros hoje ce...

deBernezan tentou uma estocada, visando o olho do halfling. Régis, ágil e sempre alerta, conseguiu se desviar, mas a lâmina atingiu-lhe de raspão a têmpora, e o ímpeto da esquiva o fez girar e cair por terra. Com uma calma comedida e inquietantemente cruel, o homem de cabelos escuros aproximou-se novamente.

Régis ficou de pé e afastou-se, acompanhando passo a passo seu atacante. Mas aí, trombou com a lateral da pequena carroça. deBernezan avançou metodicamente. O halfling não tinha para onde fugir.

Desesperado, Régis retirou o pingente de rubi de sob o colete.

— Por favor, não me mate — implorou ele, segurando a pedra cintilante pela corrente e deixando-a dançar sedutoramente. — Se me deixar viver, darei isso a você e lhe mostrarei onde pode encontrar muito mais! — Régis foi encorajado pela ligeira hesitação de deBernezan diante da pedra. — É uma bela gema, sem dúvida, digna do tesouro de um dragão!

deBernezan manteve a espada em riste, mas Régis contou os segundos que se passaram e o homem de cabelos escuros sequer piscou. A mão esquerda do halfling começou a se estabilizar, enquanto a direita, oculta por trás das costas, apertava com firmeza o punho da pequena mas pesada maça que Bruenor fizera pessoalmente para ele.

— Venha, olhe de mais perto — sugeriu Régis com suavidade. deBernezan, firmemente sob o encanto da pedra cintilante, abaixou-se para melhor examinar-lhe a fascinante dança de luz.

— Isso não é realmente justo — lamentou Régis, em voz alta, confiante que deBernezan não ouviria nada do que ele dissesse naquele momento.

Rebentou a bola provida de espigões da maça na nuca do homem inclinado.

Régis olhou para o resultado de seu trabalho sujo e deu de ombros distraidamente. Ele só fizera o necessário.

Os ruídos da batalha na rua soaram mais próximos e desfizeram sua contemplação. Mais uma vez, o halfling agiu instintivamente. Rastejou sob o corpo do inimigo abatido, depois se virou de costas por baixo dele para fazer parecer que caíra sob o peso do homem muito maior. Ao inspecionar o dano da primeira estocada de deBernezan, ficou feliz por não ter perdido a orelha. Esperava que o ferimento fosse sério o bastante para dar crédito àquela imagem de uma luta até a morte.



A hoste principal da força bárbara alcançou a extensa e baixa colina que levava a Brin Shander, alheia ao que acontecera a seus companheiros em Termalaine. Ali, dividiram-se novamente, sendo que Heafstaag lideraria a Tribo do Alce e contornaria a encosta oriental da colina, enquanto Beorg levaria o resto da horda direto para a cidade murada. Agora, retomavam a canção de batalha, esperando acovardar mais ainda o povo atônito e aterrorizado de Dez-Burgos.

Mas, por trás da muralha de Brin Shander, descortinava-se uma cena muito diferente daquela imaginada pelos bárbaros. O exército da cidade, juntamente com as forças de Caer-Konig e Caer-Dineval, estava preparado, com arcos, lanças e baldes de óleo fervente.

Num perverso capricho da ironia, a Tribo do Alce, sem visão da muralha frontal da cidade, bradou de alegria ao ouvir os primeiros gritos de morte ressoarem na colina, pensando que as vítimas eram as pessoas desprevenidas de Dez-Burgos. Alguns segundos depois, quando Heafstaag e seus homens contornaram a curva mais oriental da colina, também eles encontraram a catástrofe. Os exércitos de Bom Prado e Toca de Dugan estavam firmemente entrincheirados, aguardando, e os bárbaros foram encurralados antes mesmo de descobrirem o que os atingira.

No entanto, depois dos primeiros momentos de confusão, Heafstaag conseguiu readquirir o controle da situação. Aqueles guerreiros haviam travado juntos muitas batalhas, eram combatentes experientes que desconheciam o medo. Mesmo com as perdas do ataque inicial, a força diante deles não tinha a superioridade numérica, e Heafstaag confiava que poderia sobrepujar os pescadores rapidamente e ainda colocar seus homens em posição.

Mas então, aos gritos, o exército de Angraleste arremeteu pela Estrada do Leste e pressionou os bárbaros em seu flanco esquerdo. E Heafstaag, ainda inabalado,

acabara de ordenar a seus homens que fizessem os ajustes necessários para se protegerem contra o novo inimigo quando noventa anões calejados de batalha e a envergar pesadas armaduras atacaram violentamente pela retaguarda. A hoste de anões de faces impiedosas atacou em formação de cunha, tendo Bruenor em sua extremidade letal. Encravou-se na Tribo do Alce, abatendo os bárbaros como uma foice a ceifar baixo a relva alta.

Os bárbaros lutaram bravamente e muitos pescadores morreram nas encostas orientais de Brin Shander. Mas a Tribo do Alce estava em menor numero e cercada, o sangue bárbaro corria livremente, bem mais do que o de seus inimigos. Heafstaag empenhava-se desvairadamente em reorganizar seus homens, mas todo o aspecto de formação e ordem desintegrava-se a seu redor. Para seu maior horror e infortúnio, o gigantesco rei percebeu que todos os seus guerreiros morreriam naquele campo se não encontrassem uma maneira de escapar ao círculo de inimigos e fugir de volta à segurança da tundra.

O próprio Heafstaag, que nunca antes retrocedera em batalha, liderou a desesperada surtida. Ele e tantos guerreiros quantos foi capaz de reunir precipitaram-se sobre a hoste dos anões, tentando contorná-la, à procura de uma rota entre eles e o exército de Angraleste. A maioria dos bárbaros foi abatida pelas lâminas do povo de Bruenor, mas alguns conseguiram escapar ao círculo e disparar em direção ao Sepulcro de Kelvin.

Heafstaag atravessou o corredor polonês, matando dois anões, mas, de repente, o gigantesco rei foi tragado por um globo impenetrável de absoluta escuridão. Mergulhou de cabeça através daquilo e emergiu novamente na luz apenas para se encontrar face a face com um elfo negro.



Bruenor tinha sete entalhes a adicionar ao punho de seu machado e já caía sobre o número oito, um adolescente bárbaro, alto e grandalhão, jovem demais até mesmo para ostentar o menor sinal de barba em seu rosto bronzeado, mas portando o estandarte da Tribo do Alce com a serenidade de um guerreiro experiente. Bruenor considerou com curiosidade o olhar cativante e a aparência calma do rapaz ao se aproximar dele. Surpreendeu-se por não encontrar o fogo selvagem da sanguinolência dos bárbaros a deformar as feições do jovem, mas, em seu lugar, uma sagacidade observadora e sensata. O anão flagrou-se a lamentar ter de matar alguém tão jovem e incomum, e sua piedade fez com que hesitasse ligeiramente quando os dois travaram combate.

No entanto, feroz como ditava sua herança, o jovem não demonstrou nenhum

medo, e a hesitação de Bruenor dera a ele a oportunidade do primeiro golpe. Com precisão mortal, ele deu com o mastro do estandarte no inimigo, partindo a haste ao meio. O golpe espantosamente poderoso amassou o elmo de Bruenor e fez o anão cambalear brevemente. Duro como a pedra da montanha que minerava, Bruenor colocou as mãos nos quadris e, de baixo para cima, fitou o bárbaro, que quase largou a arma, tão atônito estava pelo fato de o anão ainda permanecer de pé.

— Moleque tolo — grunhiu Bruenor, passando-lhe uma rasteira. — Nunca te disseram pra não acertar um anão na cabeça? — O jovem tentou desesperadamente ficar de pé, mas Bruenor deu-lhe com o escudo de ferro na cara.

— Oito! — berrou o anão e afastou-se, vociferando, em busca do número nove. Mas, por um instante, olhou por sobre o ombro para examinar o jovem abatido e lamentou o desperdício de alguém tão alto e aprumado, cujos olhos inteligentes faziam jus à própria virilidade, uma combinação incomum entre os selvagens e ferozes nativos do Vale do Vento Gélido.



Redobrou-se a fúria de Heafstaag assim que ele reconheceu seu mais novo oponente como um elfo negro.

— Cão enfeitiçado! — berrou, erguendo seu imenso machado no ar.

O bárbaro ainda falava quando Drizzt, movendo um só dedo, delineou-lhe a figura alta com chamas púrpuras da cabeça aos pés. Heafstaag urrou de pânico diante do fogo mágico, apesar de as chamas não lhe queimarem a pele. Drizzt acossou-o, com as duas cimitarras a girar e a desferir estocadas altas e baixas, rápidas demais para o rei bárbaro aparar os ataques de ambas.

O sangue escorria de inúmeros pequenos ferimentos, mas Heafstaag aparentemente era capaz de ignorar as perfurações das afiadas cimitarras como se fossem um mero desconforto. O grande machado baixou, descrevendo um arco, e, apesar de Drizzt ter conseguido desviar-lhe a trajetória, o esforço insensibilizou-lhe o braço. Novamente, o bárbaro brandiu o machado. Dessa vez, Drizzt foi capaz de girar para fora do alcance do golpe fatal e, ao completar sua rotação, deixou o excessivamente pesado Heafstaag cambaleante e aberto a um contragolpe. Drizzt não hesitou e enterrou uma de suas espadas no flanco do rei bárbaro.

Heafstaag uivou de agonia e retaliou com um golpe oblíquo. Drizzt, achando que aquela sua última estocada tivesse sido fatal, foi completamente surpreendido quando a ponta romba do machado de Heafstaag chocou-se contra suas costelas e o

atirou pelos ares. O bárbaro investiu logo em seguida, com a intenção de dar cabo de seu perigoso oponente antes que este pudesse ficar novamente de pé.

Mas Drizzt era tão ágil quanto um gato. Rolou ao atingir o solo e ergueu-se para receber a investida de Heafstaag empunhando com firmeza uma de suas cimitarras. Com o machado inutilmente suspenso sobre a cabeça, o perplexo bárbaro não conseguiu refrear seu ímpeto antes que empalasse o próprio ventre na ponta cruel. Ainda assim, fitou o drow com ferocidade e pôs-se a brandir o machado. Já convencido da força sobre-humana do bárbaro, Drizzt manteve a guarda alta dessa vez. Passou a segunda espada logo abaixo da primeira e abriu a parte inferior do abdômen de Heafstaag de um quadril a outro.

O machado de Heafstaag caiu inofensivamente ao chão assim que ele levou às mãos ao ferimento, tentando desesperadamente evitar que suas vísceras extravasassem. A descomunal cabeça pendeu de um lado para o outro, o mundo a girar a seu redor, e ele se sentiu despencando por toda a eternidade.

Vários outros bárbaros da mesma tribo, fugindo à toda pressa e com os anões logo em seus calcanhares, aproximaram-se naquele instante e agarraram seu rei antes que ele atingisse o solo. Tão grande era sua dedicação a Heafstaag que dois deles o ergueram e o carregaram para longe enquanto os outros se viravam para enfrentar a vaga de anões cada vez mais próxima, sabendo que certamente seriam abatidos esperando apenas dar aos companheiros tempo suficiente para transportar seu rei para um local seguro.

Drizzt rolou para longe dos bárbaros e ficou de pé num salto, com a intenção de dar caça aos dois que carregavam Heafstaag. Tinha o repugnante pressentimento de que o terrível rei sobreviveria até mesmo aos últimos e gravíssimos ferimentos e estava determinado a terminar o serviço. Mas, quando se levantou, também encontrou o mundo a girar. Todo um lado do manto estava manchado com seu próprio sangue, e ele repentinamente achou difícil recuperar o fôlego. O resplandecente sol do meio-dia ardia-lhe nos olhos noturnos e ele estava coberto de suor.

Drizzt desfaleceu e as trevas o envolveram.

□□□

Os três exércitos que esperavam atrás da muralha de Brin Shander haviam rapidamente despachado a primeira linha de invasores e depois impelido o resto da hoste bárbara meio caminho colina abaixo. Destemidos, e imaginando que tinham o tempo a seu favor, os ferozes guerreiros da horda reagruparam-se em torno de Beorg

e puseram-se a marchar, com constância e cautela, de volta à cidade.

Quando o assalto ressoou na vertente oriental, os bárbaros presumiram que Heafstaag vencera a batalha na encosta da colina, soubera da resistência no portão da frente e estava retornando para ajudá-los a irromper na cidade. Foi então que Beorg avistou os homens da Tribo do Alce fugindo para o norte, em direção ao Desfiladeiro do Vento Gélido, o trecho de terreno do outro lado da Via de Bremen que passava entre o Lac Dinneshir e a encosta ocidental do Sepulcro de Kelvin. O rei da Tribo do Lobo compreendeu que seu povo estava em dificuldades. Sem oferecer explicações, além da prometida estocada da ponta de sua lança no primeiro que questionasse suas ordens, Beorg começou a fazer com que seus homens dessem meia volta para se afastarem da cidade, esperando reagrupar-se com Haalfdane e a Tribo do Urso e salvar tantos quanto pudesse de sua gente.

Antes mesmo de ter completado a reversão da marcha, encontrou Kemp e os quatro exércitos do Maer Dualdon atrás dele, com as densas fileiras pouco ou nada desfalcadas pela chacina em Termalaine. Passada a muralha, vieram os exércitos de Brin Shander, Caer-Konig e Caer-Dineval, e, contornada a colina, veio Bruenor, liderando o clã dos anões e os últimos três exércitos de Dez-Burgos.

Beorg ordenou que seus homens formassem um círculo fechado.

Tempus está observando! — gritou para eles. — Façam-no orgulhar-se de seu povo!

Aproximadamente oitocentos bárbaros permaneceram e lutaram com a confiança da bênção de seu deus. Mantiveram a formação durante quase uma hora, cantando e morrendo, antes que as linhas se desfizessem e irrompesse o caos.

Menos de cinquenta escaparam com vida.

□□□

Desferidos, enfim, os últimos golpes, os exaustos guerreiros de Dez-Burgos deram início à soturna tarefa de contabilizar as perdas. Mais de quinhentos companheiros haviam sido mortos e outros duzentos acabariam morrendo devido aos ferimentos, mas as baixas não foram tão pesadas considerando-se os dois mil bárbaros que jaziam mortos nas ruas de Termalaine e nas encostas de Brin Shander.

Fizeram-se muitos heróis naquele dia, e Bruenor, apesar de ansioso para voltar aos campos orientais da batalha e procurar os companheiros desaparecidos, deteve-se por um bom tempo quando o último deles foi carregado gloriosamente colina acima até Brin Shander.

— Ronca-bucho? — exclamou o anão.

— O nome é Régis — retorquiu o halfling desde sua elevada posição, cruzando orgulhosamente os braços sobre o peito.

— Mais respeito, meu bom anão — disse um dos homens que carregava Régis. — Em combate singular, o Representante Régis de Bosquesó matou o traidor que lançou a horda sobre nós, embora fosse gravemente ferido na batalha!

Bruenor, divertido, riu desdenhosamente ao ver a procissão passar.

— Essa história não 'tá muito bem contada, aposto! — ele riu para os companheiros, igualmente divertidos. — Ou então sou um gnomo de barba!

□□□

Kemp de Targos e um de seus tenentes foram os primeiros a dar com a forma caída de Drizzt Do'Urden. Kemp cutucou o elfo negro com a ponta da bota manchada de sangue, arrancando-lhe, como resposta, um gemido semi-consciente.

— Está vivo — disse Kemp ao tenente com um sorriso divertido. — Uma pena. — Chutou novamente o drow ferido, dessa vez com mais entusiasmo. O outro homem aprovou com uma gargalhada e ergueu o próprio pé para juntar-se à brincadeira.

De repente, um punho recoberto de malha metálica esmurrou o rim de Kemp com força suficiente para impelir o representante por sobre Drizzt e lançá-lo aos trancos pelo extenso declive da colina. O tenente girou nos calcanhares, encolhendo-se convenientemente para receber o segundo golpe de Bruenor direto na cara.

— Um pra você também! — grunhiu o irado anão ao sentir o nariz do homem estilhaçar-se com o golpe.

Cássio de Brin Shander, vendo o incidente desde um ponto bem acima na colina, gritou de raiva e precipitou-se encosta abaixo em direção a Bruenor.

— Você devia aprender um pouco de diplomacia! — censurou ele.

— Fique aí mesmo, filho de um porco do pântano! — foi a resposta ameaçadora de Bruenor. — 'cês devem ao drow suas vidas e casas fedorentas — berrou para todos em volta capazes de ouvi-lo — e tratam ele como se fosse uma praga!

— Cuidado com o que diz, anão! — retorquiu Cássio, agarrando tentativamente o punho da espada. Os anões formaram uma linha em torno de seu líder e os homens

de Cássio reuniram-se ao redor dele.

Foi então que uma terceira voz soou claramente.

— É você quem deve ter cuidado, Cássio — avisou Agorwal de Termalaine. — Eu teria feito a mesma coisa com Kemp se tivesse a coragem do anão! — Ele apontou para o norte. — O céu está limpo — gritou. No entanto, não fosse o drow, estaria coberto pela fumaça de Termalaine em chamas!

O representante de Termalaine e seus companheiros juntaram-se à linha de Bruenor. Dois dos homens gentilmente ergueram Drizzt do chão.

— Não tema por seu amigo, bravo anão — disse Agorwal. — Ele será bem tratado em minha cidade. Nunca mais eu ou meus concidadãos de Termalaine haveremos de julgá-lo pela cor de sua pele ou pela reputação de sua gente!

Cássio estava ultrajado.

— Retire seus soldados do território de Brin Shander! — gritou para Agorwal, mas foi uma ameaça vazia, pois os homens de Termalaine já estavam partindo.

Satisfeito por estar o drow em boas mãos, Bruenor e seu clã prosseguiram com seu intento de vasculhar o resto do campo de batalha.

— Não esquecerei isto! — gritou-lhe Kemp, bem lá embaixo na colina. Bruenor cuspiu no representante de Targos e continuou, inabalado.

E foi assim que a aliança do povo de Dez-Burgos durou tanto quanto seu inimigo comum.

Epílogo

Por toda a colina, os pescadores de dez-burgos moviam-se por entre os inimigos caídos, pilhando as poucas coisas de valor que possuíam os bárbaros e passando a fio de espada os infelizes que ainda não estavam mortos.

No entanto, em meio à carnificina da cena sangrenta, ainda se acharia um pouco de misericórdia. Um homem de Bom Prado virou de costas a forma flácida de um jovem bárbaro inconsciente e preparou-se para terminar o serviço com seu punhal. Bruenor deu com ele e, reconhecendo o jovem como o porta-estandarte que havia amassado seu elmo, impediu o golpe do pescador.

— Não mate ele. Não passa de um garoto e nem mesmo deve ter idéia do que o povo dele fez.

— Ora! — irritou-se o pescador. — Que misericórdia esses canalhas teriam mostrado a nossas crianças, eu pergunto? Ele já está com o pé na cova, de qualquer maneira.

— Ainda assim, peço que deixe ele viver! — grunhiu Bruenor, batendo o machado impacientemente contra o ombro. — De fato, eu insisto!

O pescador devolveu a carranca do anão, mas ele testemunhara a competência de Bruenor em batalha e achou melhor não provocá-lo demasiadamente. Afastou-se com um suspiro desgostoso e contornou a colina a fim de encontrar vítimas mais desprotegidas.

O garoto agitou-se sobre a relva e gemeu.

— Então 'cê ainda tem um restinho de vida — disse Bruenor. Ele se ajoelhou ao lado da cabeça do rapaz e ergueu-a pelos cabelos para fitá-lo nos olhos. — Escute, garoto. Salvei sua vida hoje. Por quê? Não faço idéia, mas não vá pensando que foi perdoado pelo povo de Dez-Burgos. Quero que 'cê veja a desgraça que seu povo trouxe. Pode ser que a matança esteja em seu sangue, e se estiver, então que o punhal do pescador acabe com você aqui e agora! Mas tô sentindo que 'cê não é feito só disso e vai ter a chance de mostrar que eu 'tô certo. 'cê vai servir a mim e a meu povo em nossas minas durante cinco anos e um dia até provar que merece a vida e a liberdade.

Bruenor viu que o jovem afundara novamente no estado de inconsciência.

— Deixa pra lá — murmurou. — Antes disto acabar, 'cê vai me ouvir direitinho, pode ter certeza! — Fez menção de deixar cair a cabeça do jovem mas, em vez disso, depositou-a gentilmente na relva.

Aqueles que presenciaram o espetáculo do anão mal-humorado a demonstrar gentileza ao jovem bárbaro ficaram realmente surpresos, mas ninguém conseguiria adivinhar as implicações do que havia testemunhado. O próprio Bruenor, mesmo com todas as suas suposições sobre o caráter daquele bárbaro, não poderia ter previsto que aquele rapaz, Wulfgar, cresceria para se tornar o homem que remodelaria aquela agreste região da tundra.



Bem mais ao sul, num amplo desfiladeiro por entre os altíssimos picos da Espinha do Mundo, Akar Kessell aproveitava a vida fácil que Crenshinibon lhe proporcionara. Seus escravos goblins haviam roubado de uma caravana de mercadores mais uma mulher para servir-lhe de brinquedo, mas agora uma outra coisa chamara-lhe a atenção. Fumaça, erguendo-se no céu vazio, na direção de Dez-Burgos.

— Bárbaros — especulou Kessell. Ouvira rumores de que as tribos estavam se reunindo quando ele e os magos de Luskan haviam visitado Angraleste. Mas isso não lhe importava, e por que deveria? Tinha tudo de que precisava bem ali em Crishal-Tirith e não tinha o menor desejo de ir a qualquer outro lugar.

Nenhum desejo tecido pela própria vontade.

A magia de Crenshinibon tornava a relíquia uma entidade realmente viva. E parte de sua vida era o desejo de conquistar e comandar. A estilha de cristal não se contentava com aquela existência numa desolada cordilheira, onde os únicos servos eram os submissos goblins. Queria mais. Queria poder.

As próprias lembranças subconscientes de Kessell em relação a Dez-Burgos, assim que ele avistara a coluna de fumaça, instigaram a ânsia da relíquia e, portanto, a estilha agora utilizava com ele esse mesmo poder empático de sugestão.

Uma imagem repentina apoderou-se das mais profundas necessidades do mago. Ele viu a si mesmo sentado sobre um trono em Brin Shander, incomensuravelmente rico e respeitado por todos em sua corte. Imaginou a resposta da Torre das Hostes Arcanas de Luskan quando os magos de lá, principalmente Eldeluc e Dendibar, soubessem de Akar Kessell, Senhor de Dez-Burgos e Soberano de todo o Vale do Vento Gélido! Será que lhe ofereceriam uma túnica em sua ordem insignificante?

Apesar de Kessell verdadeiramente deleitar-se com a existência sossegada que encontrara, a idéia tinha um certo apelo. Deixou sua mente continuar a fantasiar, explorando os caminhos que poderia tomar para atingir uma meta tão ambiciosa.

Descartou tentar dominar os pescadores como havia feito com a tribo de goblins, pois mesmo os menos inteligentes resistiram a sua vontade imponente durante muito tempo. E sempre que se afastava da área imediata da torre, qualquer um deles readquiria a capacidade de determinar as próprias ações e fugia para as montanhas. Não, a simples dominação não funcionaria com os humanos.

Kessell pensou em usar o poder que sentia pulsar no interior da estrutura de Crishal-Tirith, forças destrutivas muito além de qualquer coisa de que já ouvira falar, mesmo na Torre das Hostes. Isso ajudaria, mas não seria suficiente. Mesmo a força de Crenshinibon era limitada e precisava de um certo tempo ao sol para reunir novo poder e substituir a energia despendida. Além disso, em Dez-Burgos havia pessoas demais, espalhadas demais para serem cercadas por uma única esfera de influência, e Kessell não queria destruí-las todas. Os goblins eram convenientes, mas o mago ansiava por ter humanos curvando-se diante dele, homens de verdade como os que o haviam perseguido a vida toda.

A vida toda antes de adquirir a estilha.

Suas reflexões acabaram levando-o inevitavelmente pela mesma linha de raciocínio. Ele precisaria de um exército.

Pensou nos goblins que no momento comandava. Fanaticamente dedicados a cada um de seus desejos, eles alegremente morreriam por seu mestre (de fato, vários o haviam feito). No entanto, mesmo eles não eram numerosos o bastante para tragar a vasta região dos três lagos.

E, então, um pensamento maligno, mais uma vez veladamente insinuado em sua vontade pela estilha de cristal, ocorreu ao mago.

— Quantas grutas e cavernas — Kessell gritou alto — existem nesta vasta e escarpada cordilheira? E quantos goblins, ogros, e até mesmo trolls e gigantes elas abrigam? — O início de uma visão remota tomou forma em sua mente. Viu a si mesmo à frente de um descomunal exército de goblins e gigantes, varrendo as planícies, irresistível e impossível de deter.

Ah, como faria os homens estremecerem!

Reclinou-se numa almofada macia e chamou pela nova moça do harém. Ele tinha mais um joguinho em mente, uma brincadeira que lhe ocorrera também num estranho

sonho; exigia que ela implorasse e choramingasse e por fim morresse. Entretanto, o mago decidiu que sem dúvida pensaria na possibilidade de dominar Dez-Burgos. Mas não havia pressa; ele tinha tempo. Os goblins sempre podiam trazer-lhe outro brinquedinho.

Crenshinibon também parecia estar em paz. Plantara a semente na mente de Kessell, uma semente que sabia iria germinar num plano de conquista. Mas, como Kessell, a relíquia não tinha pressa.

A estilha de cristal aguardara dez mil anos para retornar à vida e vislumbrar novamente essa oportunidade. Podia esperar alguns mais.

LIVRO II

WULFGAR

TRADIÇÃO

O próprio som da palavra evoca uma certa noção de seriedade e solenidade. Tradição. Suuz'chok, na língua dos drow, e nela também, como em todas as línguas que já ouvi, a palavra escapa dos lábios com um peso e um poder tremendos.

Tradição. É a raiz daquilo que somos, o elo com nossa herança, o lembrete de que nós, como povo, se não como indivíduos, atravessaremos as eras. Para muitas pessoas e muitas sociedades, a tradição é a fonte da estrutura e da lei, o fato permanente da identidade que nega as pretensões contrárias do pária ou a má conduta do ladino. E o eco no fundo de nossos corações, de nossas mentes e de nossas almas que nos faz recordar quem somos ao reforçar quem fomos. Para muitos, é ainda mais do que a lei: é a religião a orientar a fé do mesmo modo que orienta a moral e a sociedade. Para muitos, a tradição é a encarnação de um deus, os rituais antigos e as escrituras sagradas, garatujadas em pergaminhos ilegíveis e amarelados pelo tempo, ou então cinzeladas em pedras eternas.

Para muitos, a tradição é tudo.

Pessoalmente, entendo-a como uma faca de dois gumes que pode cortar ainda mais fundo no caminho do erro.

Em Menzoberranzan, vi a tradição em ação: o sacrifício ritual do terceiro varão (que quase foi meu próprio destino) e as obras das três escolas dos drow. A tradição justificou as investidas de minha irmã durante a formatura da Tugna-Magthere e negou-me o direito de protestar contra aquela cerimônia vil. A tradição mantém as Matriarcas no poder e limita a ascensão dos homens. Mesmo as guerras violentas de Menzoberranzan, casa contra casa, têm raízes na tradição e justificam-se porque as coisas sempre foram assim.

Esses defeitos não são exclusivos dos drow. Sento-me com frequência na face norte do Sepulcro de Kelvin e observo a tundra inane e as luzes cintilantes das fogueiras nos vastos acampamentos dos bárbaros. Ali também está um povo

inteiramente consumido pela tradição; um povo que se apega a códigos e costumes antigos que outrora lhes permitiram sobreviver, como sociedade, numa terra inóspita, mas que agora os atrapalham tanto quanto ou mais do que os ajudam. Os bárbaros do Vale do Vento Gélido seguem os rebanhos de caribus de uma extremidade a outra do vale. Tempos atrás, era a única maneira de sobreviver tão ao norte, mas quão mais fácil poderia ser sua existência agora se simplesmente comerciassem com a gente de Dez-Burgos, oferecendo peles e carne de boa qualidade em troca de materiais mais resistentes trazidos do sul para a construção de casas mais permanentes?

Tempos atrás, antes que a verdadeira civilização se insinuasse tão ao norte, os bárbaros recusavam-se a falar com — ou até mesmo a aceitar — qualquer outra pessoa no Vale do Vento Gélido, e as diversas tribos geralmente se uniam com o único propósito de expulsar os intrusos. Naqueles tempos, os recém-chegados inevitavelmente competiriam pela comida insuficiente e outros suprimentos escassos, e essa xenofobia era necessária a sobrevivência básica.

A gente de Dez-Burgos, com suas avançadas técnicas de pesca e seu rico comércio com Luskan, não compete com os bárbaros — a maioria jamais comeu carne de caça, creio eu. E, no entanto, a tradição exige que os bárbaros não façam amizade com essas pessoas e, de fato, geralmente guerreiem com elas.

Tradição.

Quanta seriedade essa palavra transmite! Que poder enverga! Assim como nos enraíza, proporciona-nos uma base e nos dá esperança por sermos o que somos por causa do que fomos, também provoca a destruição e nega a mudança.

Eu jamais aspiraria a entender um outro povo bem o bastante para exigir que este mudasse suas tradições, mas quão tolo me parece agarrar-se tenaz e obstinadamente a esses hábitos e costumes sem consideração pelas mudanças que ocorreram no mundo que nos cerca.

Pois este mundo é um lugar em constante mudança, movido por progressos na tecnologia e na magia, pela ascensão e queda de povos e até mesmo pela mistura de raças, como nas comunidades de meio-elfos. O mundo não é estático e, se as raízes de nossas percepções e tradições mantiverem-se estáticas, então estaremos condenados, acho eu, a um dogma destrutivo.

Então recairemos sobre a lâmina mais perversa dessa faca de dois gumes.

9 Não Mais um Garoto

Régis espreguiçou-se devagar, roçando as costas em sua árvore favorita, e desfrutou de um longo bocejo. As covinhas de querubim brilhavam à luz do raio de sol que de algum modo chegara até ele através dos galhos compactos. A vara de pesca pairava a seu lado, embora a isca havia muito já tivesse sido arrancada do anzol. Régis raramente apanhava um peixe, mas orgulhava-se de nunca desperdiçar mais de uma minhoca.

Tinha saído todos os dias desde seu retorno a Bosquesó. Passava o inverno em Brin Shander agora, desfrutando da companhia de seu bom amigo Cássio. A cidade sobre a colina não se comparava a Calimporto, mas o palácio de seu representante era o que de mais suntuoso havia em todo o Vale do Vento Gélido. Régis achava-se muito esperto por ter convencido Cássio a convidá-lo a passar os rigorosos invernos por lá.

Uma brisa fresca soprou do Maer Dualdon e arrancou um suspiro satisfeito do halfling. Apesar de junho já ter chegado à segunda quinzena, era o primeiro dia quente da curta estação. E Régis estava determinado a aproveitá-lo ao máximo. Pela primeira vez em mais de um ano, ele saía antes do meio-dia e planejava ficar naquele canto, sem as roupas, deixando o calor do sol entranhar-se em cada polegada de seu corpo até o último brilho vermelho do crepúsculo.

Um grito colérico vindo do lago chamou-lhe a atenção. Ele ergueu a cabeça e descerrou pela metade uma pálpebra pesada. A primeira coisa que notou, para sua total satisfação, foi que a barriga crescera consideravelmente ao longo do inverno e, daquele ângulo, deitado de costas, ele só enxergava as pontas dos dedos dos pés.

No meio do lago, quatro barcos, dois de Termalaine e dois de Targos, manobravam para se colocar em posição, passavam céleres um pelo outro com repentinas viragens e voltas, e os marinheiros xingavam e cuspiam nos barcos que ostentavam a bandeira da outra cidade. Nos últimos quatro anos e meio, desde a Batalha de Brin Shander, as duas cidades estavam praticamente em guerra. Embora as batalhas muitas vezes fossem travadas com punhos e palavras, e não com armas, algumas embarcações tiveram o casco perfurado, foram impelidas em direção às rochas ou encalharam em águas rasas.

Régis deu de ombros, resignado, e deixou a cabeça cair novamente sobre o colete dobrado. As coisas não haviam mudado muito em Dez-Burgos nos últimos

anos. Régis e alguns outros representantes alimentaram grandes esperanças em relação a uma comunidade unida, apesar da acalorada discussão depois da batalha entre Kemp de Targos e Agorwal de Termalaine por causa do drow.

Mesmo nas margens do lago mais próximo, a boa vontade teve vida curta entre os rivais de longa data. A trégua entre Caer-Dineval e Caer-Konig resistira até o primeiro barco de Caer-Dineval apanhar uma rara e valiosa truta de um metro e meio no trecho do Lac Dinneshir a que Caer-Konig renunciara como compensação pelas águas perdidas para a frota em expansão de Angraleste.

Além disso, Bom Prado e Toca de Dugan, as vilas normalmente modestas e encarniçadamente independentes do lago mais ao sul, Marerrubra, tiveram a audácia de exigir compensação de Brin Shander e Termalaine. Haviam sofrido baixas terríveis na batalha das encostas de Brin Shander, apesar de jamais terem considerado o caso como problema deles. Argumentavam que as duas vilas que mais ganharam com o esforço unificado deveriam ser forçadas a pagar por isso. As cidades setentrionais, naturalmente, torceram o nariz para essa exigência.

E, desse modo, a lição dos benefícios da união havia sido ignorada. As dez comunidades continuavam tão divididas quanto antes.

Na verdade, a vila que mais havia se beneficiado da batalha era Bosquesó. A população de Dez-Burgos como um todo permanecera razoavelmente constante. Muitos caçadores de dotes ou patifes em busca de esconderijo continuaram a se infiltrar na região, mas um igual número deles foi morto ou desencantou-se com as condições brutais e retornou ao sul mais hospitaleiro.

Bosquesó, porém, crescera consideravelmente. O Maer Dualdon, com sua produção consistente de cabeçadas, continuava a ser o mais lucrativo dos lagos e, com a luta entre Termalaine e Targos, e Bremen precariamente encarrapitada nas margens do imprevisível Rio Shaengarne, sempre sujeito a inundações, Bosquesó parecia a mais atraente das quatro aldeias. O povo da pequena comunidade até mesmo lançara uma campanha para atrair os recém-chegados, apresentando Bosquesó como o "Lar do Halfling Herói" e como o único lugar com árvores de sombra num raio de cem milhas.

Régis renunciara à posição de representante logo depois da batalha, uma decisão a que ele e os aldeões chegaram em conjunto. Com Bosquesó ganhando maior proeminência e livrando-se da reputação de cadinho de ladrões, a vila precisava de uma pessoa mais agressiva para tomar lugar no conselho. E Régis simplesmente não queria mais se incomodar com a responsabilidade.

Naturalmente, Régis encontrara uma maneira de transformar sua fama em lucro. Todo novo colono da vila era obrigado a dar uma parte de suas primeiras capturas em troca do direito de hastear a bandeira de Bosquesó, e Régis convencera o novo representante e os outros líderes da cidade de que, já que seu nome fora usado para ajudar a trazer novos colonos, ele deveria receber uma parte dessas taxas.

O halfling ostentava um sorriso largo sempre que considerava sua boa sorte. Passava os dias em paz, indo e vindo a seu bel-prazer, a maior parte do tempo simplesmente recostado ao musgo de sua árvore favorita, depois de jogar a linha na água uma só vez e deixar o dia passar por ele.

Sua vida dera uma reviravolta confortável, embora o único trabalho que fizesse agora fosse entalhar marfim. Suas peças artesanais atingiam dez vezes o valor de antes, pois o preço foi parcialmente inflacionado pelo pequeno grau de fama do halfling, mas ainda mais por ter ele convencido alguns peritos em visita a Brin Shander de que o estilo e o entalhe únicos conferiam a seu artesanato um valor artístico e estético especial.

Régis acariciou o pingente de rubi que repousava sobre seu peito nu. Ele parecia capaz de "convencer" quase qualquer um de praticamente qualquer coisa naqueles dias.



O martelo abateu-se com um tinido sobre o metal em brasa. Centelhas saltaram da plataforma da bigorna, descrevendo um arco incandescente, e depois morreram na obscuridade da câmara de pedra. O pesado martelo movimentou-se mais uma vez, e outra ainda, facilmente guiado por um braço descomunal e musculoso.

Na câmara pequena e quente, o ferreiro usava apenas um par de calças e um avental de couro amarrado à cintura. Linhas negras de fuligem haviam se depositado nos sulcos musculosos de um lado a outro do peito e dos ombros largos, e ele brilhava de suor no fulgor alaranjado da forja. Seus movimentos eram marcados por uma desenvoltura tão rítmica e incansável que pareciam quase sobrenaturais, como se ele fosse o deus que forjara o mundo nos dias anteriores ao homem mortal.

Um sorriso de aprovação espalhou-se por seu rosto quando ele sentiu a rigidez do ferro finalmente ceder um pouco sob a força de seus golpes. Nunca antes sentira tamanha força no metal; o metal o testava, levava-o aos limites da própria resistência, e ele sentiu um calafrio tão sedutor quanto a emoção da batalha ao provar enfim que era o mais forte.

Bruenor ficará satisfeito.

Wulfgar parou um instante e considerou as implicações de seus pensamentos, sorrindo, malgrado ele mesmo, ao recordar seus primeiros dias nas minas dos anões. Que adolescente teimoso e irado havia sido, privado de seu direito de morrer no campo de honra por um anão ranzinza que justificava a compaixão não solicitada ao rotulá-la de "bom negócio".

Era a quinta e última primavera de seu compromisso com os anões naqueles túneis que mantinham seu corpo de mais de dois metros de altura continuamente encurvado. Ele ansiava pela liberdade da vasta tundra, onde poderia estender completamente os braços para o calor do sol ou para a atração intangível da lua. Ou deitar-se de costas com as pernas esticadas, o vento incessante a fazer-lhe cócegas com sua mordida gélida e as estrelas cristalinas a preencherem-lhe a mente com visões místicas de horizontes desconhecidos.

E ainda assim, apesar de todas as inconveniências, Wulfgar tinha de admitir que sentiria saudade das correntes quentes de ar e do barulho constante daqueles salões. Durante o primeiro ano de servidão, ele aderira ao código brutal de seu povo, que definia o cativo como uma desgraça, e recitara a Canção de Tempus como uma litania de força contra a insinuação da fraqueza na companhia dos sulistas brandos e civilizados.

No entanto, Bruenor era sólido como o metal que ele martelava. O anão visivelmente não afetava nenhum amor pela batalha, mas brandia seu machado chanfrado com precisão mortal e ignorava golpes capazes de abater um ogro.

O anão apresentara-se como um enigma para Wulfgar no início de suas relações. O jovem bárbaro foi obrigado a conferir a Bruenor um certo grau de respeito, pois o anão o vencera no campo de honra. Mesmo então, quando as frentes de batalha definiam-nos claramente como inimigos, a profunda e genuína afeição que Wulfgar reconheceu nos olhos do anão o deixara confuso. Ele e seu povo tinham vindo pilhar Dez-Burgos, porém a atitude implícita de Bruenor parecia mais a preocupação de um pai severo do que a perspectiva insensível de um feitor de escravos. Entretanto, Wulfgar recordava-se sempre de sua posição nas minas, pois Bruenor geralmente era grosseiro e insultuoso, fazia Wulfgar executar tarefas domésticas e, às vezes, degradantes.

A ira de Wulfgar dissipara-se com os longos meses. Ele viera a aceitar sua pena com estoicismo e a observar as ordens de Bruenor sem questionamentos nem reclamações. Aos poucos, as condições foram melhorando.

Bruenor o ensinara a trabalhar na forja e, posteriormente, a transformar o metal em armas e ferramentas excelentes. Até que enfim, num dia que Wulfgar jamais esqueceria, deram-lhe sua própria forja e bigorna onde ele poderia trabalhar sozinho e sem supervisão, apesar de Bruenor aparecer com frequência para reclamar de um golpe inexato ou pomposamente dar algumas dicas. No entanto, mais que um certo grau de liberdade, a pequena oficina restaurara o orgulho de Wulfgar. Desde a primeira vez em que erguera o martelo de ferreiro que chamava de seu, o estoicismo metódico de um servo foi substituído pela avidez e pela devoção meticulosa de um verdadeiro artífice. O bárbaro flagrava-se irritado com a menor rebarba e chegava a retrabalhar uma peça inteira para corrigir uma leve imperfeição. Wulfgar estava satisfeito com essa mudança de perspectiva, pois a encarava como um atributo que poderia vir a ser útil no futuro, apesar de ele ainda não entender como.

Bruenor dava a isso o nome de "caráter".

O trabalho também rendia dividendos fisicamente. Talhar a pedra e martelar o metal haviam delineado os músculos do bárbaro, redefinindo o corpo desajeitado de sua adolescência num corpanzil empedernido e de força inigualável. E ele possuía grande vigor, pois o ritmo dos incansáveis anões havia lhe fortalecido o coração e expandido os pulmões.

Wulfgar mordeu o lábio de vergonha ao lembrar-se vividamente de seu primeiro pensamento consciente depois da Batalha de Brin Shander. Ele fizera o voto de pagar Bruenor com sangue assim que tivesse cumprido os termos de seu compromisso. Compreendia agora, para seu próprio assombro, que se tornara um homem melhor sob a tutela de Bruenor Martelo de Batalha, e repugnava-lhe o mero pensamento de erguer uma arma contra o anão.

Transformou sua repentina emoção em movimento e bateu ruidosamente o martelo contra o ferro, dando à barra incrivelmente resistente cada vez mais a aparência de uma lâmina. Aquela peça daria uma bela espada.

Bruenor ficaria satisfeito.

10 A Congregação das Trevas

Torga, o ore, encarava Grock, o goblin, com franco desdém. Suas respectivas tribos haviam guerreado durante muitos anos, tantos quantos qualquer membro vivo de ambos os grupos era capaz de lembrar. Dividiam um vale na Espinha do Mundo e competiam por território e alimento com a brutalidade típica de suas raças belicosas.

E agora encontravam-se no mesmo espaço sem que as armas fossem desembainhadas, arrastados para aquele lugar por uma força ainda maior que o ódio que nutriam um pelo outro. Em qualquer outro lugar, em qualquer outro momento, as tribos jamais teriam permanecido assim tão próximas sem que se travasse uma batalha feroz. Mas, agora, elas tinham de se contentar com ameaças vãs e olhares perigosos, pois haviam recebido ordens para deixar de lado suas diferenças.

Torga e Grock viraram-se e caminharam lado a lado em direção à estrutura que abrigava o homem destinado a ser seu mestre.

Entraram em Crishal-Tirith e apresentaram-se diante de Akar Kessell.

□□□

Mais duas tribos haviam se juntado a suas fileiras em expansão. Por todo o planalto que abrigava sua torre encontravam-se os estandartes de vários bandos de goblinóides: os Goblins das Lanças Serpeantes, os Ores Acutiladores, os Ores da Língua Partida, e muitos outros, todos ali para servir o mestre. Kessell até mesmo recolhera um grande clã de ogros, um punhado de trolls e quarenta verbeeg desgarrados, os mais insignificantes dos gigantes, mas gigantes apesar de tudo.

No entanto, o remate de suas conquistas foi um grupo de gigantes do gelo que simplesmente fizera uma peregrinação até ali, desejando apenas agradar o portador de Crenshinibon.

Kessell estava satisfeito com sua vida em Crishal-Tirith, com todos os seus caprichos obedientemente atendidos pela primeira tribo de goblins que ele encontrara. Os goblins tinham conseguido até atacar uma caravana mercante e prover o mago com algumas mulheres humanas para seu prazer. A vida de Kessell era fácil e agradável, exatamente do jeito que ele gostava.

Mas Crenshinibon não estava satisfeita. O desejo de poder da relíquia era insaciável. Ela aceitava os pequenos ganhos durante algum tempo e depois exigia que seu portador partisse para conquistas mais grandiosas. Não se oporia

abertamente a Kessell, pois, na constante guerra de vontades dos dois, Kessell, em última análise, tinha o poder de decisão. A pequena estilha de cristal controlava uma incrível reserva de poder, mas, sem um portador, era como uma espada embainhada à espera da mão que a empunharia. Portanto, Crenshinibon exercia sua vontade por meio da manipulação, insinuava ilusões de conquista nos sonhos do mago, permitia a Kessell enxergar as possibilidades do poder. Acenava ao aprendiz outrora titubeante com algo que ele não poderia recusar: respeito.

Kessell, a eterna escarradeira dos pretensiosos magos de Luskan — e, aparentemente, de todo o mundo —, era presa fácil dessas ambições. Ele, que beijara as botas de pessoas importantes, ansiava pela chance de reverter os papéis.

E agora tinha a oportunidade de transformar suas fantasias em realidade, era o que Crenshinibon com frequência lhe garantia. A mando a relíquia, ele poderia se tornar o conquistador; poderia fazer as pessoas, até mesmo os magos da Torre das Hostes, tremerem diante da simples menção de seu nome.

Ele precisava ainda ser paciente. Passara vários anos aprendendo as sutilezas do comando sobre uma, e depois duas tribos de goblins. No entanto, reunir e subjugar dúzias de tribos naturalmente inimigas era muito mais desafiador. Precisava recolhê-las, a princípio uma a uma, e garantir que as tivesse submetido sinceramente a sua vontade antes de se atrever a convocar outro grupo.

Mas estava funcionando, e agora ele havia recolhido duas tribos rivais simultaneamente, e com resultados positivos. Torga e Grock haviam entrado em Crishal-Tirith, cada um deles à procura de uma maneira de matar o outro sem acarretar a ira do mago. Ao partirem, porém, depois de uma pequena discussão com Kessell, conversavam como velhos amigos sobre a glória de suas futuras batalhas no exército de Akar Kessell.

Kessell reclinou-se nas almofadas e ponderou sua boa sorte. Seu exército estava realmente ganhando forma. Tinha os gigantes do gelo como comandantes, ogros como guarnição, verbeeg como uma letal força de ataque e trolls — perversos trolls de meter medo — como sua guarda pessoal. E, segundo seus cálculos até ali, dez mil soldados goblins fanaticamente leais para levar a cabo sua onda de destruição.

— Akar Kessell — gritou, contemplativo, para a moça do harém que lhe fazia as longas unhas, apesar de a mente da menina já ter sido destruída por Crenshinibon. — Toda a glória para o Tirano do Vale do Vento Gélido!

Bem ao sul das estepes congeladas, nas terras civilizadas onde os homens tinham mais tempo para o lazer e a contemplação e nem todas as ações eram determinadas por pura necessidade, os magos e os pretensos magos não eram tão raros. Os verdadeiros magos, estudantes perpétuos das artes arcanas, praticavam sua profissão com o devido respeito pela magia, sempre precavidos em relação às possíveis conseqüências de seus encantamentos.

A menos que fossem consumidos pelo desejo de poder, o que era algo muito perigoso, os verdadeiros magos temperavam seus experimentos com cautela e raramente provocavam catástrofes.

Os pretensos magos, entretanto, homens que de algum modo haviam adquirido um certo grau de habilidade mágica, quer tivessem encontrado um pergaminho, o grimório de um mestre ou alguma relíquia, eram geralmente os perpetradores de calamidades colossais.

Esse era o caso naquela noite, num país a mil milhas de distância de Akar Kessell e Crenshinibon. Um aprendiz de mago, um rapaz que parecera muito promissor a seu mestre, obteve o diagrama de um poderoso círculo mágico e depois procurou e encontrou um encanto de invocação. O aprendiz, atraído pela promessa de poder, conseguiu extrair o nome verdadeiro de um demônio das anotações confidenciais de seu mestre.

A feitiçaria, a arte de invocar entidades de outros planos e submetê-las à servidão, era a paixão particular do rapaz. Seu mestre permitira-lhe trazer homúnculos e manes por meio de um portal mágico — rigorosamente supervisionado —, esperando demonstrar os possíveis perigos da prática e reforçar as lições de cautela. Na verdade, as demonstrações só fizeram agravar a inclinação do rapaz para essa arte. Ele implorou ao mestre que lhe permitisse tentar um verdadeiro demônio, mas o mago sabia que o rapaz não estava preparado para um teste dessa magnitude.

O aprendiz discordava.

Ele completara a inscrição do círculo naquele mesmo dia. Tão confiante estava em seu trabalho que não dedicou mais um dia (alguns magos levariam uma semana) para a verificação das runas e dos símbolos, nem se deu ao trabalho de testar o círculo com uma entidade inferior, como um mane.

E, agora, ele estava sentado no centro do círculo, com os olhos focalizados no fogo de um braseiro que serviria como o portal para o Abismo. Com um sorriso arrogante e excessivamente orgulhoso, o pretenso feiticeiro invocou o demônio.

Errtu, um demônio importante e de proporções catastróficas, ouviu indistintamente seu nome sendo pronunciado no plano longínquo. Normalmente, o grande monstro teria ignorado um chamado tão fraco; o conjurador com certeza não era bastante habilidoso para obrigar o demônio a obedecer.

Entretanto, Errtu ficou feliz com aquele chamado fatídico. Alguns anos antes, o demônio sentira uma onda de poder no plano material que ele acreditava ser a culminação de uma demanda milenar. O demônio suportara impacientemente os últimos anos, ansioso para que um mago lhe abrisse uma trilha e ele pudesse vir ao plano material para investigar.

O jovem aprendiz sentiu-se atraído pela dança hipnótica do fogo do braseiro. As labaredas uniram-se numa única chama — como a de uma vela, só que muitas vezes maior — e oscilavam torturantemente, de um lado para outro, de um lado para outro.

O aprendiz mesmerizado sequer percebeu a intensidade crescente do fogo. A chama saltava cada vez mais alto, acelerava-se seu bruxuleio e sua cor movia-se pelo espectro da luz em direção ao calor máximo da brancura.

De um lado para outro. De um lado para outro.

Mais rápido, agora, agitava-se desvairadamente e ganhava força para sustentar a poderosa entidade que aguardava do outro lado.

De um lado para outro. De um lado para outro.

O aprendiz transpirava. Sabia que o poder do encantamento estava passando dos limites, que a magia havia assumido o comando e ganhava vida própria. Que ele não teria o poder de detê-la.

De um lado para outro. De um lado para outro.

Agora, ele via no interior da chama uma sombra escura, grandes mãos providas de garras e asas coriáceas como as de um morcego. E o tamanho do monstro! Um gigante até mesmo pelos padrões de sua espécie.

— Errtu! — chamou o rapaz, e as palavras foram arrancadas pelas exigências do feitiço. O nome não havia sido identificado completamente nas anotações de seu mestre, mas era óbvio que pertencia a um demônio poderoso, um monstro do escalão logo abaixo dos lordes-demônios na hierarquia do Abismo.

De um lado para outro. De um lado para outro.

Agora, a cabeça bizarra e simiesca — com a boca e o focinho de um cão e os incisivos desproporcionais de um javali — já era visível, e os imensos olhos vermelhos como sangue entrecerraram-se lá de dentro da chama do braseiro. A saliva ácida crepitava ao cair no fogo.

De um lado para outro. De um lado para outro.

O fogo cresceu, num último estertor de poder, e Errtu deu um passo adiante. O demônio nem mesmo se deteve para examinar o aterrorizado rapaz que estupidamente invocara seu nome. Ele começou a caminhar lenta e ameaçadoramente pelo círculo mágico, em busca de pistas sobre a extensão do poder daquele mago.

O aprendiz finalmente conseguiu se controlar. Ele havia invocado um demônio importante! O fato o ajudou a restabelecer a confiança em suas habilidades como feiticeiro.

— Apresente-se diante de mim! — ordenou, consciente de que era necessário pulso firme para controlar uma criatura dos caóticos planos inferiores.

Errtu, impassível, prosseguiu com seu andar ameaçador. O aprendiz irritou-se.

— Você há de me obedecer! — gritou. — Eu o trouxe aqui e guardo a chave de seu tormento! Você há de obedecer minhas ordens e depois, misericordiosamente, eu o libertarei para que retorne a seu mundo abjeto! Agora, apresente-se diante de mim!

O aprendiz era ousado. O aprendiz era orgulhoso.

Mas Errtu encontrara um erro no traçado de uma runa, uma imperfeição fatal num círculo mágico que não poderia se dar ao luxo de ser quase perfeito.

O aprendiz estava morto.

□□□

No plano material, Errtu sentiu mais distintamente a tão conhecida sensação de poder e teve pouca dificuldade para discernir de onde provinham as emanções. Sobrevoou com suas grandes asas as cidades dos humanos, espalhando o pânico sempre que notado, mas não retardou sua jornada para saborear o caos que irrompia lá embaixo.

Direto como uma flecha e a toda velocidade, Errtu voou sobre lagos e montanhas, através de grandes extensões de terra desabitada. Em direção à cordilheira mais setentrional dos Reinos, a Espinha do Mundo, e à antiga relíquia que

ele passara séculos procurando.



Kessell soube da aproximação do demônio muito antes que suas tropas ali reunidas comesçassem a se dispersar com medo da investida daquela sombra de trevas. Crenshinibon comunicara a informação ao mago, pois a relíquia viva antecipara os movimentos da poderosa criatura dos planos inferiores que a vinha perseguindo havia incontáveis séculos.

Kessell, porém, não estava preocupado. Em sua torre de poder, ele se acreditava capaz de lidar até mesmo com uma nêmesis tão poderosa quanto Errtu. E ele levava uma distinta vantagem sobre o demônio. Era o portador de direito da relíquia. A estilha estava em sintonia com ele e, como muitos outros artefatos mágicos da aurora dos tempos, Crenshinibon não poderia ser arrancada de seu dono pela força bruta. Errtu desejava empunhar a relíquia e, portanto, não ousaria se opor a Kessell e invocar a ira de Crenshinibon.

A saliva ácida escorreu da boca do demônio assim que ele viu a cópia da relíquia em forma de torre.

— Quantos anos? — ele bradou, vitorioso.

Errtu enxergou claramente a porta da torre, pois o demônio não era uma criatura do plano material, e aproximou-se imediatamente. Nenhum dos goblins de Kessell, nem mesmo um dos gigantes barrou a entrada do demônio.

Franqueado por seus trolls, o mago esperava Errtu no aposento principal de Crishal-Tirith, o primeiro nível da torre. O mago sabia que os trolls seriam de pouca utilidade contra um demônio que tinha o fogo como arma, mas os queria presentes para acentuar a primeira impressão que o demônio teria dele. Sabia que detinha o poder de livrar-se facilmente de Errtu, mas ocorrera-lhe uma outra idéia, mais uma vez implantada por uma sugestão da estilha de cristal.

O demônio poderia ser muito útil.

Errtu deteve-se abruptamente ao passar pela entrada estreita e dar com o séqüito do mago. Devido à remota localização da torre, o demônio esperara encontrar um ore ou talvez um gigante com a estilha nas mãos. Ele alimentara a esperança de intimidar e enganar o obtuso portador, convencendo-o a entregar a relíquia, mas a aparição de um homem de túnica, provavelmente um mago, frustrou-lhe os planos.

— Saudações, poderoso demônio — disse Kessell educadamente, com uma

reverência. — Bem-vindo a meu humilde lar.

Errtu rugiu de fúria e avançou, esquecendo-se dos inconvenientes de destruir o portador tamanhos eram o ódio devorador e a inveja que sentia pelo presunçoso humano.

Crenshinibon refrescou a memória do demônio.

As paredes da torre emitiram um súbito clarão de luz que envolveu Errtu na luminosidade dolorosa de doze sóis do deserto. O demônio deteve-se e cobriu os olhos sensíveis. A luz logo se dissipou, mas Errtu continuou onde estava e não se aproximou novamente do mago.

Kessell sorriu com afetação. A relíquia o apoiara. Transbordando de confiança, ele voltou a se dirigir ao demônio, dessa vez com um quê de severidade na voz.

— Você veio para levar isto — disse, enfiando a mão nas dobras da túnica para dali retirar a estilha. Os olhos de Errtu estreitaram-se e fixaram-se no objeto que ele perseguira por tanto tempo.

— Não pode ser sua — disse Kessell, categoricamente, e devolveu-a a seu lugar. — *É* minha, foi encontrada legitimamente, e você não tem nenhum direito sobre ela! — O estúpido orgulho de Kessell, o defeito fatal de sua personalidade que sempre o impelira por uma estrada em que era certa a tragédia, desejava que ele continuasse escarnecendo do demônio e da situação irremediável em que este se encontrava.

— Basta — avisou uma sensação dentro dele, a voz silenciosa que ele suspeitava ser a vontade consciente da estilha.

— Não é de sua conta — Kessell respondeu, com um grito.

Errtu olhou em volta da sala, imaginado a quem o mago se dirigia. Os trolls com certeza não lhe haviam dado atenção. Como precaução, o demônio invocou vários encantos de detecção, temendo um agressor oculto.

— Você escarnece de um adversário perigoso — persistiu a estilha. — Eu o protegi do demônio, porém você insiste em indispor-se com uma criatura que pode vir a ser um aliado valioso!

Como era geralmente o caso quando Crenshinibon se comunicava com o mago, Kessell começou a enxergar as possibilidades. Decidiu-se por um compromisso, um acordo mutuamente benéfico tanto para ele quanto para o demônio.

Errtu refletiu sobre sua difícil situação. Não poderia matar o humano

impertinente, embora viesse realmente a saborear o ato. No entanto, partir sem a relíquia, protelar a demanda que havia sido sua principal motivação durante séculos, não era uma opção aceitável.

— Tenho uma proposta a fazer, uma barganha que pode interessar você — disse Kessell, convidativo, evitando o olhar fatal que o demônio lhe lançava. — Fique a meu lado e sirva como o comandante de minhas forças! Com você na liderança e o poder de Crenshinibon e de Akar Kessell, elas devastarão o norte!

— Servir a você? — gargalhou Errtu. — Você não tem nenhuma autoridade sobre mim, humano.

— Você encara a situação de maneira incorreta — retorquiu Kessell. — Pense nisso não como servidão, mas como uma oportunidade para se juntar a uma campanha que promete destruição e conquista! Você tem meu maior respeito, poderoso demônio. Eu não me atreveria a intitular-me seu mestre.

Crenshinibon, com suas intrusões subconscientes, havia instruído Kessell muito bem. A postura já menos ameaçadora de Errtu demonstrava que ele estava intrigado com a proposição do mago.

— E pense em seus ganhos futuros — continuou Kessell. — Os humanos não vivem muito tempo em comparação à estimativa de vida de alguém que não envelhece. Quem, então, haverá de tomar a estilha de cristal quando Akar Kessell deixar de existir?

Errtu sorriu perversamente e curvou-se diante do mago.

— Como eu poderia recusar uma oferta tão generosa? — chiou o demônio com sua horrível voz espectral. — Mostre-me, mago, que gloriosas conquistas encontram-se em nosso caminho.

Kessell quase dançou de alegria. Seu exército estava, enfim, completo. Tinha seu general.

11 Garra de Palas

O suor formava gotas na mão de Bruenor, e ele inseriu a chave na fechadura empoeirada da pesada porta de madeira. Era o início do processo que colocaria definitivamente à prova toda a sua habilidade e experiência. Como todos os mestres ferreiros entre os anões, ele vinha esperando por aquele momento com emoção e expectativa desde o início de seu longo treinamento.

Precisou usar de força para abrir a porta da pequena câmara. A madeira rangeu e gemeu em protesto, tendo empenado e se acomodado desde que fora aberta pela última vez, muitos anos atrás. Contudo, foi um alívio para Bruenor, pois ele tinha pavor só de pensar que alguém pudesse fazer uma visitinha a seus bens mais estimados. Relanceou o olhar pelos corredores escuros daquele setor pouco utilizado do complexo dos anões, certificando-se mais uma vez de que não o haviam seguido, e depois entrou na sala, levando a tocha diante dele para queimar as franjas pendentes de inúmeras teias.

A única peça de mobília na sala era uma caixa de madeira ferrada, envolta em duas pesadas correntes unidas por um imenso cadeado. Teias de aranha entrecruzavam-se e pendiam de cada ângulo do baú, e uma espessa camada de pó cobria-lhe o topo. Outro bom sinal, observou Bruenor. Olhou novamente para o corredor lá fora, depois fechou a porta de madeira o mais silenciosamente possível.

Ajoelhou-se diante da arca e depositou a tocha no chão, a seu lado. Várias teias, tocadas de leve pela chama, explodiram num sopro alaranjado por apenas um instante e, em seguida, extinguiram-se. Bruenor retirou de sua escarcela um pequeno bloco de madeira e removeu a chave de prata que pendia da corrente que trazia em volta do pescoço. Segurou com firmeza o bloco de madeira a sua frente e, mantendo os dedos da outra mão abaixo do nível do cadeado tanto quanto possível, inseriu gentilmente a chave na fechadura.

Agora vinha a parte delicada. Bruenor girou a chave lentamente e prestou atenção ao menor ruído. Ao ouvir o estalido do volteador da fechadura, preparou-se para o pior e soltou rapidamente a chave, permitindo que o volume do cadeado se afastasse do próprio aro, o que liberou uma alavanca armada com uma mola comprimida entre a tranca e a arca. O pequeno dardo bateu no bloco de madeira e Bruenor deixou escapar um suspiro de alívio. Apesar de ter preparado a armadilha quase um século atrás, ele sabia que o veneno da serpente mil-viúvas-da-tundra conservara sua picada letal.

O mais absoluto entusiasmo suprimiu a reverência de Bruenor por aquele momento, e ele precipitadamente atirou as correntes por cima da arca e soprou-lhe o pó do tampo. Segurou o tampo e começou a erguê-lo, mas, de repente, voltou a fazer tudo com vagar, recuperando a calma solene e lembrando a si mesmo da importância de cada ação.

Ninguém que tivesse encontrado aquela arca e conseguido passar pela armadilha mortal ficaria satisfeito com os tesouros que ali acharia. Um cálice de prata, um saco de ouro e um punhal incrustado, porém mal balanceado, estavam misturados entre outros objetos mais pessoais e menos valiosos: um elmo amassado, velhas botas e outras peças similares que pouco encanto exerceriam sobre um ladrão.

No entanto, aqueles objetos eram simplesmente ouro-de-tolo. Bruenor tirou-os da arca e, sem hesitação, largou-os no chão imundo.

O fundo da pesada arca ficava logo acima do nível do chão, mas não dava a menor indicação de que existiria ali algo mais. Bruenor havia astuciosamente cavado um buraco sob a arca e acomodado ali a caixa com tamanha perfeição que mesmo um ladrão observador juraria que ela jazia sobre o chão. O anão tateou o fundo da caixa até encontrar um pequeno nó na madeira e enganchou um dedo hirsuto na abertura. Aquela madeira também havia se acomodado ao longo dos anos e Bruenor teve de puxar com muita força para finalmente liberá-la. O fundo soltou-se com um estalo repentino e fez Bruenor cambalear para trás. Ele estava de volta à arca um instante depois e, por sobre a borda, examinava cautelosamente seus maiores tesouros.

Um bloco do mais puro mitral, uma pequena bolsa de couro, um cofre dourado e um tubo de prata para o transporte de pergaminhos, tendo um diamante como tampa numa de suas extremidades, estavam dispostos exatamente como Bruenor os deixara tanto tempo atrás.

As mãos de Bruenor tremiam, e ele precisou parar e enxugar-lhes a perspiração várias vezes enquanto removia os preciosos objetos da arca, colocava em sua mochila aqueles que ali cabiam e depositava o bloco de mitral numa manta que havia desenrolado. Depois, ele recolocou rapidamente o fundo falso, tomando o cuidado de encaixar perfeitamente o olho do nó de volta na madeira, e colocou seu tesouro falso mais uma vez no lugar. Acorrentou e trancou a caixa, deixando tudo exatamente como encontrara, exceto que não viu motivo para se arriscar a um acidente armando novamente a agulha venenosa.

Bruenor construíra sua forja ao ar livre num recesso escondido, remotamente aconchegado no sopé do Sepulcro de Kelvin. Era uma região raramente visitada no vale dos anões, a extremidade setentrional, com a Via de Bremen a se perder na vasta tundra e a contornar a encosta ocidental da montanha, e o Desfiladeiro do Vento Gélido a fazer o mesmo no leste. Para sua surpresa, Bruenor descobriu que a pedra ali era resistente e pura, profundamente impregnada com a força da terra, e serviria muito bem como seu pequeno templo.

Como sempre, Bruenor aproximou-se daquele lugar sagrado com passos calculados e reverentes. Ele agora carregava os tesouros de sua herança, e sua mente viajou pelos séculos até o Salão de Mitral, o antigo lar de seu povo, e aquilo que o pai lhe dissera no dia em que recebera seu primeiro martelo de ferreiro.

— Se 'cê tiver mesmo talento para a arte — dissera-lhe o pai — e tiver a sorte de viver bastante tempo e sentir a força da terra, 'cê vai encontrar um dia especial. Uma bênção especial, ou uma maldição, dizem alguns, foi lançada sobre nosso povo, pois uma vez na vida, e apenas uma vez, o melhor de nossos ferreiros é capaz de criar uma arma de sua escolha que supera qualquer obra feita por ele anteriormente. Cuidado com esse dia, filho, pois você vai colocar um bom tanto de si mesmo nessa arma. Nunca mais na vida 'cê vai igualar a perfeição dela e, sabendo disso, vai perder boa parte daquele desejo de artífice que impele seu martelo. Pode ser que 'cê ache a vida vazia depois desse dia, mas se 'cê for bom como sua estirpe diz que é, 'cê vai ter fabricado uma arma lendária que vai continuar viva muito tempo depois de seus ossos terem virado pó.

O pai de Bruenor, abatido quando as trevas chegaram ao Salão de Mitral, não viveu o suficiente para encontrar seu dia especial, muito embora, caso o tivesse, vários dos objetos que Bruenor agora carregava teriam sido usados por ele. Mas o anão não via nenhum desrespeito em tomar os tesouros como seus, pois sabia que criaria uma arma para deixar orgulhoso o espírito do pai.

O dia de Bruenor chegara.

□□□

A imagem de um martelo de duas cabeças, oculta no bloco de mitral, ocorrera a Bruenor num sonho, no início daquela semana. O anão compreendeu o sinal no mesmo instante e sabia que devia se mexer rapidamente a fim de deixar tudo pronto para a noite de poder que célere se aproximava. A lua já estava imensa e brilhante no céu. Atingiria sua plenitude na noite do solstício, aquela época intermediária entre as estações quando havia magia no ar.

A lua cheia só aumentaria o encanto daquela noite, e Bruenor acreditava que ele capturaria um poderoso encantamento ao pronunciar as palavras mágicas.

O anão tinha muito trabalho pela frente caso quisesse estar preparado. Seu esforço começara com a construção da pequena forja. Essa parte era fácil, e ele ocupou-se dela mecanicamente, tentando manter seus pensamentos fixos na tarefa imediata e longe da perturbadora expectativa pela criação da arma.

Agora havia chegado o momento pelo qual ele tanto aguardara. Tirou o pesado bloco de mitral de sua mochila, sentindo-lhe a pureza e a força. Já havia antes segurado blocos similares e ficou apreensivo por um instante. Ele fitou o metal prateado.

Durante um bom tempo, o metal permaneceu um bloco de ângulos retos. Depois, os lados pareceram se arredondar quando a imagem de um maravilhoso martelo de guerra mostrou-se claramente ao anão. O coração de Bruenor disparou e ele ofegava.

Sua visão fora real.

Ele acendeu a forja e imediatamente deu início a sua obra, trabalhando noite adentro até que a luz da aurora dispersasse o encanto que pairava sobre ele. Voltou à casa naquele dia apenas para apanhar o bastão de adamantita que havia reservado para a arma, retornando à forja para dormir e, mais tarde, andar nervosamente de um lado para outro enquanto esperava pelo cair da noite.

Assim que a luz do dia desapareceu no horizonte, Bruenor voltou ansiosamente ao trabalho. O metal deixava-se moldar com facilidade por suas habilidosas mãos, e ele sabia que, antes de o amanhecer vir interrompê-lo, a cabeça do martelo estaria pronta. Embora ainda tivesse horas de trabalho pela frente, Bruenor sentiu uma onda de orgulho naquele instante. Sabia que cumpriria seu exigente programa. Ele fixaria a empunhadura de adamantita na noite seguinte e tudo estaria pronto para o encantamento sob a lua cheia na noite do solstício de verão.

□□□

A coruja precipitou-se silenciosamente sobre o pequeno coelho, orientada em direção à presa por sentidos incomparavelmente aguçados. Seria uma morte rotineira e o desafortunado animal sequer perceberia a aproximação do predador. No entanto, a coruja estava estranhamente agitada e sua concentração de caçador vacilou no último instante. Raramente a grande ave errava, mas, dessa vez, ela voou de volta a seu abrigo na encosta do Sepulcro de Kelvin sem a refeição.

Bem longe, na tundra, um lobo solitário aguardava, imóvel como uma estátua, ansioso, mas paciente, enquanto o disco de prata da imensa lua de verão rompia a orla plana do horizonte. Ele esperou até que o orbe fascinante aparecesse inteiro no céu e então retomou o antigo uivo de sua raça. Responderam-lhe, inúmeras vezes, os lobos distantes e outros habitantes da noite, todos a invocar o poder dos céus.

A noite do solstício de verão, quando havia magia no ar e agitavam-se todas as criaturas com exceção dos seres racionais que rejeitavam impulsos instintivos tão simples, começara.

Em seu estado emocional, Bruenor sentia distintamente a magia. Mas, absorvido na culminação dos esforços de sua vida, ele atingira um nível de calma concentração. As mãos já não tremiam quando ele abriu a tampa dourada do pequeno cofre.

O pujante martelo de guerra jazia preso à bigorna diante do anão. Representava a melhor obra de Bruenor, poderosa e lindamente trabalhada mesmo então, mas aguardando ainda as delicadas runas e os encantamentos que a transformariam numa arma de poder especial.

Bruenor reverentemente retirou do cofre o pequeno macete e o cinzel de prata e aproximou-se do martelo de guerra. Sem hesitação, pois sabia que tinha pouco tempo para um trabalho tão intrincado, ele apoiou o cinzel sobre o mitral e martelou-o solidamente com o macete. Os metais imaculados emitiram uma nota pura e clara que fizeram o grato anão sentir um frio na espinha. Ele sabia, no âmago de seu ser, que todas as condições eram perfeitas e estremeceu novamente ao pensar no resultado dos trabalhos daquela noite.

Ele não viu os olhos escuros que o examinavam atentamente desde um cômodo a uma pequena distância dali.

Bruenor não precisava de modelo para os primeiros entalhes: eram símbolos gravados em seu coração e em sua alma. Solenemente, ele inscreveu o martelo e a bigorna de Moradin, o Forjador da Alma, na lateral de uma das cabeças do martelo de guerra, e os machados cruzados de Clangeddin, o Deus das Batalhas para os anões, diametralmente opostos ao primeiro símbolo, na lateral da outra cabeça. Depois, ele pegou o tubo de prata para pergaminhos e gentilmente removeu-lhe a tampa de diamante. Suspirou aliviado ao ver que o pergaminho sobrevivera às décadas. Enxugando o suor oleoso de suas mãos, ele removeu o rolo e lentamente o desenrolou, depositando-o na parte plana da bigorna. De início, a página parecia branca, mas, aos poucos, os raios da lua cheia persuadiram seus símbolos, as runas

secretas de poder, a aparecer.

Eram a herança de Bruenor e, embora ele nunca as tivesse visto antes, suas linhas e curvas arcanas pareciam familiares. Com mão firme e confiante, o anão colocou o cinzel de prata entre os símbolos dos dois deuses e começou a gravar as runas secretas no martelo de guerra. Sentiu a magia das runas transferindo-se do pergaminho para a arma através dele e assistiu, assombrado, a cada uma delas desaparecer do rolo depois de ter sido inscrita no mitral.

O tempo já não tinha mais significado, e ele sentiu-se profundamente perdido no transe de seu trabalho, mas, ao completar as runas, notou que a lua havia ultrapassado seu ponto culminante e começava a minguar.

O primeiro teste real da perícia do anão deu-se quando ele superpôs às runas a jóia no interior do símbolo da montanha de Dumathoin, o Guardião dos Segredos. Os contornos do símbolo do deus alinhavam-se perfeitamente com os das runas, obscurecendo os secretos desenhos mágicos.

Bruenor soube então que sua obra estava quase completa. Removeu o pesado martelo de guerra de sua tenaz e tirou da mochila a pequena bolsa de couro. Precisou inspirar profundamente várias vezes para se acalmar, pois este era o teste final e mais decisivo de sua competência. Ele soltou a corda que fechava a bolsa e maravilhou-se com as suaves cintilações do pó de diamante sob a tênue luz da lua.

Por trás do cômodo, Drizzt Do'Urden retesou-se de expectativa, mas teve o cuidado de não perturbar a total concentração de seu amigo.

Bruenor acalmou-se mais uma vez e, depois, subitamente, agitou o mais alto que pôde a pequena bolsa, liberando no ar da noite seu conteúdo. Atirou a bolsa de lado, agarrou o martelo de guerra com as duas mãos e o ergueu acima da cabeça. O anão sentiu a própria força sendo sugada ao pronunciar as palavras de poder, mas ele só saberia se teve êxito quando a obra estivesse completa. O nível de perfeição dos entalhes determinava o sucesso das entoações, pois enquanto ele gravava as runas na arma, a força que delas emanava fluíra para seu coração. Esse poder era o que atrairia o pó mágico para a arma e o poder desta, por sua vez, seria avaliado pela quantidade de partículas cintilantes que capturasse.

As trevas acometeram o anão. A cabeça girava e ele não entendia o que o mantinha ainda de pé. Mas o poder devorador das palavras era maior do que ele próprio. Embora nem mesmo tivesse consciência de suas palavras, elas continuavam a fluir de seus lábios numa inegável torrente, exaurindo cada vez mais as forças de Bruenor. Nesse momento, ele caiu misericordiosamente, mas o vácuo da

inconsciência o arrebatou muito antes de sua cabeça atingir o solo.

Drizzt virou-se e recostou-se novamente ao câmore rochoso; ele também estava exausto com o espetáculo. Não sabia se seu amigo sobreviveria à provação daquela noite, mas estava emocionado. Pois ele testemunhara o momento de triunfo do anão, apesar de Bruenor tê-lo perdido, quando a cabeça de mitral do martelo tremeluziu com a magia viva e atraiu a chuva de diamante.

E nem uma única partícula do pó cintilante escapara ao chamado de Bruenor.

12 O Presente

Bem no alto da face setentrional da Ladeira de Bruenor, sentava-se Wulfgar, com os olhos focalizados na extensão de vale rochoso lá embaixo, atento a qualquer movimento que pudesse indicar o retorno do anão. O bárbaro vinha com frequência àquele local para ficar sozinho com seus pensamentos e o pranto do vento. Diretamente diante dele, do outro lado do vale dos anões, ficavam o Sepulcro de Kelvin e a seção norte do Lac Dinneshir. Entre eles, estendia-se o trecho plano de terreno conhecido como Desfiladeiro do Vento Gélido, que seguia para nordeste e levava à planície vasta.

E, para o bárbaro, ao desfiladeiro que levava a sua terra natal. Bruenor explicara que se ausentaria durante alguns dias e, no início, Wulfgar ficou feliz por se livrar dos resmungos e das críticas constantes do anão. Mas descobriu que seu alívio durara pouco.

— Está preocupado com ele, não é? — veio uma voz detrás dele. Não precisou se virar para saber que era Cattiebrie.

Deixou a pergunta sem resposta, imaginando que, em todo caso, ela perguntara retoricamente e não acreditaria se ele o negasse.

— Ele vai voltar — disse Cattiebrie, com indiferença na voz. — Bruenor é tão resistente quanto a pedra da montanha e não existe nada na tundra capaz de detê-lo.

O jovem bárbaro voltou-se para observar a moça. Tempos atrás, quando um nível confortável de confiança se estabelecera entre Bruenor e Wulfgar, o anão apresentara o jovem a sua "filha", uma garota humana da idade do bárbaro.

Era uma moça aparentemente serena, repleta, porém, de uma paixão interior e um espírito que Wulfgar não estava acostumado a esperar encontrar numa mulher. As moças bárbaras eram ensinadas a guardar para si mesmas seus pensamentos e opiniões, insignificantes segundo os padrões dos homens. Como seu mentor, Cattiebrie dizia exatamente o que lhe passava pela cabeça e deixava poucas dúvidas em relação a como se sentia sobre uma determinada situação. A disputa verbal entre ela e Wulfgar era praticamente constante e geralmente acalorada, mas, ainda assim, Wulfgar alegrava-se por ter uma companheira de sua idade, alguém que não o olhasse de cima para baixo desde um pedestal de experiência.

Cattiebrie ajudara-o a enfrentar o difícil primeiro ano de seu compromisso,

tratando-o com respeito (apesar de raramente concordar com ele) quando ele próprio não tinha nenhum por si mesmo. Wulfgar até mesmo tinha a sensação de que ela indiretamente tivera algo a ver com a decisão de Bruenor de tomá-lo sob sua tutela.

Eram da mesma idade, mas, em muitos aspectos, Cattiebrie parecia muito mais velha, com uma sólida noção interior da realidade que mantinha seu temperamento num nível equilibrado. Em outros aspectos, entretanto, tal como o andar saltitante, Cattiebrie seria eternamente uma criança. Esse equilíbrio incomum de espírito e calma, de serenidade e desenfreada alegria, intrigava Wulfgar e deixava-o sem saber o que pensar toda vez que falava com a moça.

Naturalmente, havia outras emoções que deixavam Wulfgar em desvantagem com Cattiebrie a seu lado. Inegavelmente, ela era linda, com densas ondas de um magnífico cabelo castanho-avermelhado a esparramar-se por seus ombros; e os olhos penetrantes, do mais profundo azul, que fariam qualquer pretendente corar sob seu sagaz escrutínio. Ainda assim, o interesse de Wulfgar ultrapassava a mera atração física. Ele não conseguia compreender Cattiebrie, uma jovem que não se encaixava no papel feminino que lhe fora definido na tundra. Ele não estava bem certo se gostava ou não daquela independência. Mas achava-se incapaz de negar a atração que sentia por ela.

— Você vem aqui em cima com frequência, não é? — perguntou Cattiebrie. — O que você procura?

Wulfgar deu de ombros, sem saber inteiramente a resposta.

— Seu lar?

— Isso e outras coisas que uma mulher não entenderia. Cattiebrie afastou o insulto involuntário com um sorriso.

— Explique-me, então — pressionou, e as insinuações de sarcasmo afiaram-lhe o tom da voz. — Pode ser que minha ignorância traga uma nova luz a esses problemas.

Ela desceu pela rocha para rodear o bárbaro e sentar-se ao lado dele na mesma saliência.

Wulfgar maravilhou-se com os movimentos graciosos dela. Assim como a polaridade de sua curiosa mistura emocional, Cattiebrie também se mostrava um enigma fisicamente. Era alta e esbelta, aparentemente delicada, mas, como havia se transformado em mulher nas cavernas dos anões, estava acostumada ao trabalho pesado e árduo.

— Aventuras e uma promessa não cumprida — disse Wulfgar misteriosamente, talvez para impressionar a moça, mas antes de tudo para reforçar a própria opinião sobre as coisas com as quais uma mulher deveria e não deveria se preocupar.

— Uma promessa que você tem a intenção de cumprir — raciocinou Cattiebrie — assim que tiver a oportunidade.

Wulfgar assentiu solenemente.

— É minha herança, um fardo que me foi passado quando meu pai foi morto. Chegará o dia... — Ele deixou a voz extinguir-se e voltou a olhar com saudade para a inanidade da vasta tundra além do Sepulcro de Kelvin.

Cattiebrie meneou a cabeça, e os cachos castanho-avermelhados balouçaram em seus ombros. Ela enxergava além da fachada de mistério de Wulfgar, o bastante para entender que ele tinha a intenção de empreender uma missão muito perigosa, provavelmente suicida, em nome da honra.

— O que o motiva, não sei dizer. Que você tenha sorte em sua aventura, mas se a estiver aceitando por nenhuma outra razão além das que você nomeou, você estará desperdiçando a própria vida.

— O que uma mulher entende de honra? — Wulfgar devolveu com raiva. Mas Cattiebrie não se intimidou nem recuou.

— O que, não é mesmo? — repetiu ela. — Você acha que a única razão para levar o fardo em seus ombros descomunais é isso aí que carrega entre as pernas?

Wulfgar ficou extremamente vermelho e deu as costas à moça, incapaz de lidar com tamanha petulância numa mulher.

— Além disso — continuou Cattiebrie —, você pode dar o motivo que quiser para ter subido aqui hoje. Sei que está preocupado com Bruenor e não vou aceitar uma negativa.

— Você só sabe o que deseja saber!

— Você é muito parecido com ele — disse Cattiebrie abruptamente, mudando de assunto e desconsiderando os comentários de Wulfgar. — Mais semelhante ao anão do que jamais admitirá! — Ela riu. — Ambos teimosos, ambos orgulhosos e nenhum dos dois é capaz de admitir um sentimento sincero um pelo outro. Faça como quiser, então, Wulfgar do Vale do Vento Gélido. Para mim você pode mentir, mas para si mesmo... é outra história!

Ela pulou do lugar onde estava e desceu saltitando as rochas rumo às cavernas dos anões.

Wulfgar observou-a partir, admirando o balanço de seus quadris esbeltos e a dança graciosa de seu andar, apesar da raiva que sentia. Não parou para considerar por que estava tão irritado com Cattiebrie.

Ele sabia que, caso o fizesse, descobriria, como sempre, que estava furioso por terem as observações dela atingido o alvo.

□□□

Drizzt Do'Urden guardou estóica vigilância sobre seu amigo inconsciente durante dois longos dias. Mesmo preocupado como estava em relação a Bruenor e curioso quanto ao espantoso martelo de guerra, o drow manteve-se a uma distância respeitosa da forja secreta.

Por fim, quando raiava a manhã do terceiro dia, Bruenor mexeu-se e espreguiçou-se. Drizzt afastou-se em silêncio e percorreu a trilha que sabia que o anão tomaria. Encontrando uma clareira apropriada, ele montou às pressas um pequeno acampamento.

A princípio, a luz do sol chegou a Bruenor apenas como um borrão, e ele levou vários minutos para se reorientar em relação aos arredores. Em seguida, a visão que retornava focalizou a glória resplandecente do martelo de guerra.

Rapidamente, ele relanceou os olhos a seu redor, à procura de sinais do pó que deveria ali ter caído. Não encontrou nenhum e sua expectativa aumentou. Estava tremendo novamente ao erguer a magnífica arma, revirá-la nas mãos e sentir seu perfeito equilíbrio e sua incrível força. O fôlego de Bruenor fugiu-lhe quando ele viu os símbolos dos três deuses no mitral e o pó de diamante magicamente fundido àquelas linhas tão profundamente gravadas. Extasiado pela aparente perfeição de sua obra, Bruenor compreendeu o vazio de que seu pai falara. Ele sabia que jamais duplicaria aquele mesmo nível de arte e questionou se, sabendo disso, seria algum dia capaz de erguer novamente seu martelo de ferreiro.

Tentando pôr em ordem suas emoções confusas, o anão devolveu o macete e o cinzel de prata a seu cofre dourado e recolocou o rolo de pergaminho em seu tubo, embora o documento estivesse novamente em branco e as runas mágicas jamais viessem a reaparecer. Ele se deu conta de que não se alimentava havia dias e sua força não fora completamente restaurada depois de exaurida pela magia. Recolheu tudo o que ainda conseguia carregar, ergueu ao ombro o imenso martelo de guerra e

partiu, caminhando penosamente em direção à casa.

O delicioso odor de coelho assado saudou-o assim que ele topou com o acampamento de Drizzt Do'Urden.

— Então, 'cê já voltou de suas viagens — gritou ao cumprimentar o amigo.

Drizzt fixou os olhos nos do anão, não querendo trair sua irresistível curiosidade pelo martelo de guerra.

— A seu pedido, meu bom anão — disse ele, com uma reverência. — Não tenho dúvida de que você colocou gente suficiente a minha procura para contar com meu retorno.

Bruenor anuiu, embora no momento oferecesse distraidamente como explicação apenas um "eu precisava de você." Uma necessidade mais urgente apoderara-se dele diante da visão de carne assada.

Drizzt sorriu astuciosamente. Ele já havia se alimentado e capturara e cozinhará o coelho especialmente para Bruenor.

— Me faz companhia? — perguntou.

Antes mesmo de ele ter terminado a oferta, Bruenor já estava se esticando avidamente sobre o fogo para pegar o coelho. Entretanto, o anão estacou de repente e lançou um olhar desconfiado para o drow.

— Faz quanto tempo que 'cê 'tá aqui? — perguntou, nervoso.

— Cheguei apenas esta manhã — mentiu Drizzt, respeitando a privacidade da cerimônia especial do anão.

Bruenor esboçou um sorriso pretensioso diante da resposta e atacou o coelho enquanto Drizzt colocava outro no espeto.

O drow esperou até que Bruenor estivesse absorto com a própria refeição, depois apanhou o martelo de guerra. Quando Bruenor reagiu, Drizzt já havia erguido a arma.

— Grande demais para um anão — comentou casualmente Drizzt. — E pesado demais para meus braços esguios. — Ele olhou para Bruenor, que se levantara, tinha os braços cruzados e batia o pé impacientemente. — Para quem, então?

— 'cê consegue meter o nariz onde não é chamado, elfo — respondeu o anão rispidamente.

Drizzt riu da resposta.

— O rapaz, Wulfgar? — perguntou com fingida descrença. Ele sabia muito bem que o anão nutria fortes sentimentos pelo jovem bárbaro, embora também ele reconhecesse que Bruenor jamais o admitiria abertamente. — Uma arma excelente para dar a um bárbaro. Você mesmo a forjou?

Apesar da brincadeira, Drizzt estava realmente admirado com a habilidade de Bruenor. Embora o martelo fosse pesado demais para que ele o empunhasse, o extraordinário equilíbrio da arma era claramente perceptível.

— É um velho martelo, só isso — resmungou Bruenor. — O garoto perdeu a clava dele; eu não podia soltar ele por aí neste lugar selvagem sem uma arma!

— E o nome do martelo?

— Garra de Palas — replicou Bruenor sem pensar, e o nome saiu de seus lábios antes mesmo que tivesse tempo de pensar a respeito. Ele não recordava o incidente, mas determinara o nome da arma quando a havia encantado como parte das entoações mágicas da cerimônia.

— Entendo — disse Drizzt, entregando o martelo a Bruenor. — Um velho martelo, mas bom o bastante para o rapaz. Mitral, adamantita e diamante devem dar para o gasto.

— Ah, cale a boca — disse Bruenor bruscamente, com o rosto enrubescido de constrangimento. Drizzt desculpou-se com uma reverência.

— Por que solicita minha presença, meu amigo? — perguntou o drow, mudando de assunto.

Bruenor pigarreou.

— O garoto — resmungou baixinho. Drizzt percebeu claramente o nó desconfortável na garganta de Bruenor e abortou a próxima provocação antes mesmo de pronunciá-la.

— Ele ganha a liberdade antes do inverno — continuou Bruenor — e não foi treinado direitinho. É mais forte do que qualquer homem que eu já tenha visto e se move com a graça de um gamo em fuga, mas ainda está verde para a batalha.

— Você quer que eu o treine? — perguntou Drizzt, incrédulo.

— Bem, eu é que não posso fazer isso! — disse Bruenor subitamente. — Ele tem

sete pés de altura e não se acostumaria às cutiladas baixas de um anão!

O drow fitou seu frustrado companheiro com curiosidade. Como todos os que eram íntimos de Bruenor, ele sabia que um vínculo se estabelecera entre o anão e o jovem bárbaro, mas até então não fazia idéia de que esse elo fosse tão forte.

— Eu não cuidei do moleque durante cinco anos só pra deixar que fosse abatido por um fedorento *yeti* da tundra! — Bruenor falou abruptamente, impaciente com a hesitação do drow e temeroso de que seu amigo tivesse adivinhado mais do que deveria. — Então, 'cê faz isso por mim?

Drizzt sorriu novamente, mas dessa vez sem provocações. Lembrou-se do próprio confronto com os *yetis* da tundra cinco anos atrás. Bruenor salvara-lhe a vida naquele dia e não havia sido a primeira nem seria a última vez em que ficaria em débito com o anão.

— Os deuses sabem que devo a você mais do que isso, meu amigo. É claro que eu o treinarei.

Bruenor grunhiu e agarrou o outro coelho.

□□□

O retinir do martelar de Wulfgar ecoava pelos salões dos anões. Furioso com as revelações que fora forçado a enxergar em sua discussão com Cattiebrie, ele retornara ao trabalho com todo o ardor.

— Pare de martelar, garoto — veio uma voz rouca detrás dele.

Wulfgar girou sobre os calcanhares. Ele estava tão absorto em seu trabalho que não ouviu Bruenor entrar. Um sorriso involuntário de alívio espalhou-se por seu rosto. Mas ele percebeu logo a demonstração de fraqueza e repintou uma máscara austera.

Bruenor avaliou a grande estatura e a corpulência do jovem bárbaro e o princípio irregular de uma barba loura sobre a pele dourada daquele rosto.

— Não dá mais pra te chamar de "garoto" — admitiu o anão.

— Você pode me chamar do que quiser — retorquiu Wulfgar. — Sou seu escravo.

— 'cê tem um espírito tão selvagem quanto a tundra — disse Bruenor, sorrindo. — 'cê nunca foi, nem jamais vai ser um escravo de anões ou de homens.

Wulfgar foi apanhado de surpresa pelo elogio atípico do anão. Tentou responder, mas não encontrou palavras.

— Nunca te encarei como um escravo, garoto — continuou Bruenor. — 'cê me serviu pra pagar pelos crimes do seu povo e eu te ensinei muita coisa em troca. Agora deixe o martelo de lado.

Deteve-se por um momento para examinar a excelente arte de Wulfgar.

— 'cê é um bom ferreiro e compreende bem a pedra, mas seu lugar não é na caverna de um anão. Já 'tá na hora de sentir o sol na sua cara de novo.

— Liberdade? — murmurou Wulfgar.

— Vá tirando o cavaleiro da chuva! — disse Bruenor bruscamente. Apontou um dedo hirsuto para o bárbaro e rosnou uma ameaça. — 'cê é meu até os últimos dias do outono e não se esqueça disso!

Wulfgar teve de morder o lábio para reprimir uma risada. Como sempre, a combinação bizarra de compaixão e raiva limítrofe do anão o confundira e o apanhara desprevenido. No entanto, não foi mais um choque. Quatro anos ao lado de Bruenor o ensinaram a esperar — e a desconsiderar — aquelas súbitas explosões de mau humor.

— Termine aí seja o que for que veio fazer aqui — instruiu Bruenor. — Amanhã de manhã vou te levar pra conhecer seu professor e, segundo seu juramento, você vai obedecer a ele como se fosse eu!

Wulfgar contorceu o rosto só de pensar em servir a ainda outra pessoa, mas ele aceitara incondicionalmente seu compromisso com Bruenor por um período de cinco anos e um dia e não desonraria a si mesmo voltando atrás em seu juramento. Ele assentiu com a cabeça.

— Eu não vou te ver muito a partir de agora — continuou Bruenor —, então quero seu juramento de que nunca mais vai erguer uma arma contra o povo de Dez-Burgos.

Wulfgar continuou imóvel e firme.

— Isso não — respondeu com audácia. — Quando eu tiver cumprido os termos que você me apresentou, hei de deixar este lugar como um homem de vontade própria.

— É justo — cedeu Bruenor, pois o orgulho obstinado de Wulfgar na verdade

aumentava o respeito que o anão tinha por ele. Deteve-se por um momento para examinar o orgulhoso jovem guerreiro e flagrou-se contente com seu próprio papel no crescimento de Wulfgar.

— 'cê quebrou aquele seu maldito mastro na minha cabeça — começou Bruenor tentativamente. Pigarreou. Essa última questão deixava o irredutível anão constrangido. Não tinha bem certeza de como conseguiria dar cabo da tarefa sem parecer sentimental e tolo. — O inverno vai chegar logo depois de terminado o seu período aqui comigo. Não seria justo te mandar para os ermos sem uma arma.

Ele rapidamente enfiou um braço pela passagem que dava para o corredor e apanhou o martelo de guerra.

— Garra de Palas — disse rispidamente ao jogá-lo para Wulfgar. — Não vou impor restrições a sua vontade, mas quero seu juramento, para ter a consciência limpa, de que jamais vai erguer esta arma contra o povo de Dez-Burgos!

Assim que suas mãos se fecharam em volta da empunhadura de adamantita, Wulfgar sentiu o valor do martelo mágico. As runas preenchidas pelo diamante capturaram o brilho da forja e uma miríade de reflexos começaram a dançar pela câmara. Os bárbaros da tribo de Wulfgar sempre haviam se orgulhado das boas armas que possuíam, chegando a medir o valor de um homem pela qualidade de sua lança ou de sua espada, mas Wulfgar jamais vira algo que se equiparasse ao refinado detalhamento e à força bruta de Garra de Palas. Equilibrava-se tão bem em suas mãos descomunais, e o tamanho e o peso do martelo adaptavam-se tão perfeitamente a ele que chegou a sentir como se tivesse nascido para empunhar aquela arma. Disse a si mesmo, imediatamente, que oraria muitas noites aos deuses do destino por confiar a ele aquela recompensa. Eles mereciam sem dúvida sua gratidão.

Assim como Bruenor.

— Você tem minha palavra — balbuciou Wulfgar, tão desconcertado com o magnífico presente que mal conseguia falar. Controlou-se para que pudesse acrescentar algo, mas, quando finalmente conseguiu desviar o olhar do magnífico martelo, Bruenor desaparecera.

O anão percorreu os longos corredores com passos duros, rumando para seus aposentos, murmurando imprecções a sua fraqueza e esperando que nenhum dos seus o encontrasse. Com um olhar cauteloso ao redor, ele enxugou a umidade dos olhos cinzentos.

13 Como o Portador Assim Desejar

— Reúna seu pessoal e vá, Sorrisão — disse o mago ao enorme gigante do gelo diante dele na sala do trono em Crishal-Tirith. — Lembre-se de que representa o exército de Akar Kessell. Vocês são o primeiro grupo a entrar na área e o segredo é a chave de nossa vitória! Não me decepcione! Estarei observando cada um de seus movimentos.

— Não vamos te decepcionar, mestre — respondeu o gigante. — O covil vai estar montado e pronto pra sua chegada!

— Confio em você — Kessell tranquilizou o imenso comandante. — Agora, suma-se.

O gigante do gelo ergueu o espelho velado que Kessell havia lhe dado, ofereceu uma última reverência a seu mestre e saiu da sala.

— Não devia tê-lo enviado — silvou Errtu, que permanecera invisível ao lado do trono durante a conversa. — Os verbeeg e seu líder, o gigante do gelo, serão facilmente notados numa comunidade de humanos e anões.

— Sorrisão é um líder sensato — devolveu Kessell, furioso com a impertinência do demônio. — O gigante é esperto o bastante para manter as tropas fora de vista!

— Mas os humanos teriam sido mais apropriados para esta missão, como lhe mostrou Crenshinibon.

— Eu sou o líder! — gritou Kessell. Retirou a estilha de cristal de sob as vestes e brandiu-a ameaçadoramente diante de Errtu, debruçando-se para enfatizar a ameaça. — Crenshinibon aconselha, mas eu decido! Não esqueça sua posição, poderoso demônio. Sou o portador da estilha e não tolerarei que você questione cada um de meus passos.

Os olhos vermelhos como sangue de Errtu estreitaram-se perigosamente e Kessell endireitou-se em seu trono, reconsiderando subitamente a sensatez de ameaçar o demônio. Mas Errtu logo se acalmou e aceitou a pequena inconveniência das tolas explosões de Kessell em troca de seus prováveis ganhos futuros.

— Crenshinibon existe desde a aurora dos tempos — disse o demônio, com voz estridente, lançando um último argumento. — Orquestrou mil campanhas muito mais grandiosas que esta que você está prestes a empreender. Talvez você devesse dar

mais crédito aos conselhos dela.

Kessell contorceu-se, nervoso. A estilha de fato o aconselhara a utilizar na primeira incursão pela região os humanos que ele em breve comandaria. Ele inventara uma dúzia de desculpas para validar sua opção de enviar os gigantes, mas, na verdade, mandara o pessoal de Sorrisão mais para ilustrar seu indiscutível comando para si mesmo, para a estilha e para o demônio impertinente do que em função de vantagens militares.

— Seguirei o conselho de Crenshinibon quando eu o julgar apropriado — disse a Errtu. Sacou uma outra estilha, uma duplicata exata de Crenshinibon e do cristal que utilizara para erguer a torre, de um dos muitos bolsos de sua túnica. — Leve isto ao local apropriado e realize a cerimônia de soerguimento — instruiu ele. — Hei de me juntar a você por meio de um espelho-portal quando tudo estiver pronto.

— Você quer erguer uma segunda Crishal-Tirith enquanto a primeira ainda está de pé? — refugou Errtu. — Isso vai exaurir imensamente a relíquia!

— Silêncio! — ordenou Kessell, tremendo visivelmente. — Vá e realize a cerimônia! Deixe que a estilha continue a ser uma preocupação minha!

Errtu pegou a réplica da relíquia e fez uma reverência. Sem mais uma palavra, o demônio deixou a sala. Compreendeu que Kessell estava estupidamente demonstrando seu controle sobre a estilha às custas do devido comedimento e de táticas militares sensatas. O mago não tinha a capacidade nem a experiência necessárias para orquestrar aquela campanha, mas a estilha continuava a apoiá-lo.

Errtu secretamente se oferecera para se livrar de Kessell e assumir o papel de portador. Mas Crenshinibon recusara o demônio. Ela preferia as demonstrações exigidas por Kessell para aplacar as próprias inseguranças à luta constante pelo controle que travaria com o poderoso demônio.

□□□

Apesar de caminhar entre gigantes e trolls, a estatura do orgulhoso rei bárbaro em nada diminuía. Ele atravessou desafiadoramente a porta de ferro da torre negra e passou pelos perversos trolls sentinelas com um rosnado ameaçador. Odiava aquele lugar de feitiçaria e decidira ignorar o chamado quando a extraordinária espineta da torre apareceu no horizonte como um dedo glacial surgido do chão plano. Mas, por fim, não conseguiu resistir às invocações do mestre de Crishal-Tirith.

Heafstaag odiava o mago. Segundo todos os padrões de sua tribo, Akar Kessell era fraco, pois usava truques e invocações demoníacas em lugar da força. E

Heafstaag o odiava ainda mais por não conseguir refutar o poder do mago.

O rei bárbaro afastou os cordões aljofrados que pendiam do teto e serviam de porta à sala de audiência privada de Akar Kessell no segundo nível da torre. O mago estava reclinado sobre uma imensa almofada de cetim bem no meio da sala e tamborilava impacientemente o chão com as unhas longas e pintadas. Várias escravas nuas, as mentes subjugadas e dominadas pela relíquia, atendiam a cada capricho do portador da estilha.

Enfurecia Heafstaag ver mulheres escravizadas por um arremedo de homem tão insignificante e deplorável. Não pela primeira vez, ele pensou em enterrar seu grande machado no crânio do mago numa repentina investida. Mas a sala estava repleta de biombos e pilares estrategicamente localizados, e o bárbaro sabia, mesmo recusando-se a acreditar que a vontade do mago fosse capaz de anular sua fúria, que o demônio de estimação de Kessell não estaria longe do mestre.

— Que bom que pôde se juntar a mim, nobre Heafstaag — disse Kessell de modo calmo e conciliatório. Errtu e Crenshinibon estavam logo ali. Ele se sentia bastante seguro, mesmo na presença do rude rei bárbaro. Acariciou uma das escravas distraidamente, exibindo seu domínio absoluto. — De fato, você deveria ter vindo antes. Muitas de minhas forças já se encontram reunidas; o primeiro grupo de batedores já partiu.

Inclinou-se em direção ao bárbaro para enfatizar seu propósito.

— Se eu não encontrar um lugar para seu povo em meus planos — disse, reprimindo um sorriso maldoso —, então seu povo não terá qualquer utilidade para mim.

Heafstaag não vacilou nem alterou sua expressão o mínimo que fosse.

— Venha agora, poderoso rei — entoou o mago —, sente-se e compartilhe das riquezas de minha mesa.

Heafstaag apegou-se ao próprio orgulho e permaneceu impassível.

— Muito bem! — disse Kessell bruscamente. Cerrou o punho e pronunciou uma palavra de comando. — A quem você deve lealdade? — exigiu.

O corpo de Heafstaag ficou rígido.

— A Akar Kessell! — respondeu, para seu próprio asco.

— E diga-me mais uma vez quem é que comanda as tribos da tundra.

— Elas seguem a mim — replicou Heafstaag — e eu sigo Akar Kessell. Akar Kessell comanda as tribos da tundra!

O mago desfez o punho e o rei bárbaro caiu para trás.

— Pouco me agrada fazer isso com você — disse Kessell, lixando uma rebarba numa de suas unhas pintadas. — Não me obrigue a repeti-lo. — Ele sacou um rolo de pergaminho detrás da almofada de cetim e o lançou ao chão.

— Sente-se diante de mim — ele instruiu Heafstaag. — Fale-me novamente de sua derrota.

Heafstaag assumiu seu lugar no chão, em frente ao mestre, e desenrolou o pergaminho.

Era um mapa de Dez-Burgos.

14 Olhos Cor de Lavanda

Bruenor havia readquirido sua aparência austera quando acordou Wulfgar na manhã seguinte. Ainda assim, comovia profundamente o anão, embora ele fosse capaz de ocultar o fato, ver Garra de Palas pousado casualmente sobre o ombro do jovem bárbaro, como se sempre houvesse estado ali e ali sempre tivesse sido seu lugar.

Wulfgar também ostentava uma máscara taciturna. Fingia raiva por ser colocado a serviço de outra pessoa mas, se ele tivesse examinado suas emoções mais atentamente, teria reconhecido que estava verdadeiramente triste por se separar do anão.

Cattiebrie esperava por eles na junção da última passagem que levava ao mundo exterior.

— Mas que dupla rabugenta vocês formam nesta linda manhã! — disse, quando eles se aproximaram. — Mas deixe estar, o sol colocará um sorriso nesses rostos.

— Você parecia contente com esta despedida — respondeu Wulfgar, um pouco perturbado, mas o brilho em seus olhos ao ver a moça desmentiu sua raiva. — Você sabe, é claro, que hoje deixarei a vila dos anões?

Cattiebrie fez um gesto indiferente com a mão.

— Você logo estará de volta. — Ela sorriu. — E alegre-se com a partida! Considere necessárias as lições que logo aprenderá caso algum dia queira alcançar seus objetivos.

Bruenor virou-se em direção ao bárbaro. Wulfgar nunca discutira com ele o que pretendia fazer depois do período de compromisso, e o anão, embora tivesse a intenção de prepará-lo o melhor que pudesse, não havia sinceramente aceitado a determinação do rapaz em partir.

Wulfgar franziu o cenho e deixou bem claro para a jovem que a discussão que haviam tido sobre a promessa não cumprida era um assunto particular. De qualquer maneira, Cattiebrie não tivera a intenção de aprofundar a questão. Simplesmente gostava de provocar Wulfgar e arrancar dele alguma emoção. Cattiebrie reconhecia a paixão que ardia no orgulhoso rapaz. Enxergava-a sempre que ele olhava para Bruenor, seu mentor, quer o admitisse ou não. E também a percebia toda vez que

Wulfgar olhava para ela.

— Eu sou Wulfgar, filho de Beornegar — vangloriou-se ele com orgulho, atirando para trás os ombros largos e endireitando o queixo firme. — Cresci entre a Tribo do Alce, os melhores guerreiros de todo o Vale do Vento Gélido! Nada sei sobre esse tutor, mas ele dificilmente terá o que me ensinar sobre as leis da batalha!

Cattiebrie trocou um sorriso conhecedor com Bruenor quando o anão e Wulfgar passaram por ela.

— Adeus, Wulfgar, filho de Beornegar — gritou para eles. — Quando nos encontrarmos de novo, tomarei nota cuidadosamente de suas lições de humildade!

Wulfgar olhou para trás e franziu o cenho novamente, mas o largo sorriso de Cattiebrie em nada diminuía.

Os dois deixaram a escuridão das minas logo depois do amanhecer e percorreram o vale rochoso até o local designado onde deveriam encontrar o drow. Era um dia quente de verão, sem nuvens, e o azul do céu era descorado pela neblina matinal. Wulfgar esticou os braços o mais que pôde, atingindo os limites de seus longos músculos. Seu povo nascera para viver nas vastas extensões da tundra e ele se sentia aliviado por deixar a asfixiante estreiteza das cavernas destinadas aos anões.

Drizzt Do'Urden já os esperava quando eles chegaram. O drow estava encostado ao lado sombreado de um matacão, em busca de alívio para a luz ofuscante do sol. Cobria o rosto com o capuz do manto como uma proteção adicional. Drizzt considerava uma maldição de sua herança seu corpo jamais se adaptar completamente à luz do sol, não importava quantos anos permanecesse entre os habitantes da superfície.

Ele continuou imóvel, mas tinha total consciência da aproximação de Bruenor e Wulfgar. Eles é que tomem a iniciativa, pensou, com a intenção de julgar como o rapaz reagiria à nova situação.

Curioso em relação à misteriosa figura que deveria ser seu novo mestre e professor, Wulfgar audaciosamente venceu a pequena distância e postou-se diretamente em frente ao drow. Drizzt observou-o aproximar-se sob as sombras de seu capuz, maravilhado com a graciosa interação dos músculos bem torneados daquele homem gigantesco. O drow originariamente planejava fazer a vontade de Bruenor, atender a seu ultrajante pedido durante algum tempo e depois inventar uma desculpa qualquer e desaparecer. Mas, ao notar a fluência e a energia dos passos

largos do bárbaro, uma desenvoltura incomum em alguém daquele tamanho, Drizzt flagrou-se começando a se interessar pelo desafio de desenvolver o potencial aparentemente ilimitado do rapaz.

Drizzt percebeu que a parte mais dolorosa do encontro com aquele homem — assim como com todos aqueles que conhecia — seria a reação inicial de Wulfgar. Ansioso para acabar logo com aquilo, ele jogou para trás o capuz e encarou diretamente o bárbaro.

Os olhos de Wulfgar esbugalharam-se de horror e asco.

— Um elfo negro! — gritou, incrédulo. — Cão enfeitiçado! — Virou-se para Bruenor como se tivesse sido atraído. — Você não pode me pedir isto! Não tenho a necessidade nem o desejo de aprender artifícios mágicos com esta raça decrépita!

— Ele vai te ensinar a lutar e nada mais — disse Bruenor. O anão já esperava aquilo. Não estava nem um pouco preocupado, completamente ciente, como Cattiebrie, de que Drizzt ensinaria ao rapaz excessivamente orgulhoso um pouco da necessária humildade.

Wulfgar riu desdenhosamente, desafiador.

— O que posso aprender sobre o combate com um elfo débil? Os bárbaros já nascem verdadeiros guerreiros! — Ele fitou Drizzt com franco desprezo. — E não cães trapaceiros como a laia dele!

Drizzt tranqüilamente olhou para Bruenor, pedindo permissão para começar a aula do dia. O anão sorriu afetadamente diante da ignorância do bárbaro e acenou com a cabeça seu consentimento.

Num piscar de olhos, as duas cimitarras saltaram de suas bainhas e desafiaram o bárbaro. Instintivamente, Wulfgar ergueu o martelo de guerra para atacar.

Mas Drizzt foi mais rápido. As laterais das armas atingiram em rápida sucessão as faces de Wulfgar, desenhando finos traços de sangue. Mesmo quando o bárbaro posicionou-se para um contra-ataque, Drizzt girou uma das lâminas mortais num arco descendente, e o fio aguçado visou a parte de trás do joelho do bárbaro. Wulfgar conseguiu desviar a perna da trajetória da arma, mas esse movimento, como Drizzt antecipara, tirou-lhe o equilíbrio. O drow casualmente fez com que as cimitarras deslizassem de volta às bainhas de couro enquanto atingia o ventre do bárbaro com o pé, escarrapachando-o na terra e fazendo o martelo mágico voar de suas mãos.

— Agora que 'cês já se entenderam — declarou Bruenor, tentando esconder o riso pelo bem do frágil ego de Wulfgar —, vou deixar vocês aí. — Olhou interrogativamente para Drizzt para se certificar de que o drow estava à vontade com a situação.

— Dê-me algumas semanas — respondeu Drizzt com uma piscadela, devolvendo o sorriso do anão.

Bruenor voltou-se para Wulfgar, que havia recuperado Garra de Palas e apoiava-se num joelho, fitando o elfo com absoluto assombro.

— Preste atenção às palavras dele, garoto — instruiu o anão uma última vez — Ou ele vai te picar em pedacinhos pequenos o bastante para a goela de um abutre!

□□□

Pela primeira vez em quase cinco anos, Wulfgar estendeu o olhar para além das fronteiras de Dez-Burgos, para o vasto trecho do Vale do Vento Gélido que se alargava diante dele. Ele e o drow haviam passado o resto de seu primeiro dia juntos percorrendo toda a extensão do vale e contornando os contrafortes orientais do Sepulcro de Kelvin. Ali, logo acima do sopé da encosta setentrional da montanha, ficava a caverna pouco profunda que Drizzt transformara em seu lar.

Esparadamente mobiliada com algumas peles e panelas, não havia o que se mencionar de luxuoso na caverna. Mas ela servia muito bem ao despretenso ranger, permitindo-lhe a privacidade e o isolamento que ele preferia aos insultos e às ameaças dos humanos. Para Wulfgar, cujo povo raramente ficava num mesmo lugar mais do que uma noite, a caverna em si parecia um luxo.

Quando o crepúsculo começou a baixar sobre a tundra, Drizzt, nas sombras confortáveis do fundo da caverna, despertou de seu breve cochilo. Wulfgar sentiu-se lisonjeado pelo fato de o drow confiar nele o suficiente para dormir tranquilamente, tão obviamente vulnerável, em seu primeiro dia juntos. Isso, mais a surra que Drizzt lhe dera um pouco antes, levava Wulfgar a questionar seu ultraje inicial ao ver o elfo negro.

— Começamos nossas sessões esta noite, então? — perguntou Drizzt.

— Você é o mestre — disse Wulfgar com amargura. — Sou apenas o escravo.

— Não mais um escravo do que eu — replicou Drizzt. Wulfgar voltou-se para ele, curioso.

— Estamos ambos em dívida com o anão — explicou Drizzt. — Devo a ele

minha vida inúmeras vezes e, portanto, concordei em ensinar a você minha perícia na batalha. Você cumpre um juramento que fez a ele em troca de sua vida. Portanto, você está obrigado a aprender o que eu tenho a ensinar. Não sou senhor de homem nenhum, nem jamais gostaria de ser.

Wulfgar voltou-se para a tundra. Ele ainda não confiava totalmente em Drizzt, mas não conseguia imaginar que outros motivos o drow poderia ter em mente apresentando uma fachada amistosa.

— Juntos saldamos nossas dívidas com Bruenor — disse Drizzt. Ele entendia as emoções de Wulfgar ao olhar as planícies de sua terra natal pela primeira vez em anos. — Aproveite esta noite, bárbaro. Ande por aí como bem entender e volte a recordar a sensação do vento em seu rosto. Devemos começar amanhã ao anoitecer. — Deixou-o, então, para permitir a Wulfgar a privacidade que este desejava.

Wulfgar não podia negar que apreciava o respeito que o drow lhe demonstrara.

□ □ □

Durante o dia, Drizzt descansava nas sombras frescas da caverna enquanto Wulfgar aclimatava-se à nova área e caçava algo para a ceia.

A noite, eles lutavam.

Drizzt pressionava implacavelmente o jovem bárbaro, atingindo-o com a parte chata de uma cimitarra toda vez que ele abria uma brecha em sua guarda. As justas geralmente levavam a uma perigosa escalada, pois Wulfgar era um guerreiro orgulhoso e acabava furioso e frustrado com a superioridade do drow. Isso só deixava o bárbaro em maior desvantagem, pois, em sua fúria, toda e qualquer disciplina lhe escapava. Drizzt sempre prontificava-se a apontar o erro com uma série de golpes e fintas que acabavam deixando Wulfgar escarrapachado no chão.

Justiça seja feita, Drizzt nunca escarnecia do bárbaro nem tentava humilhá-lo. O drow ocupava-se de seu trabalho metodicamente, pois compreendia que sua primeira tarefa era aguçar os reflexos do bárbaro e ensiná-lo a se preocupar minimamente com a defesa.

Drizzt estava realmente impressionado com a habilidade natural de Wulfgar. O incrível potencial do jovem bárbaro o desconcertava. A princípio, ele receara que o orgulho obstinado e o rancor de Wulfgar impossibilitassem seu treinamento, mas o bárbaro mostrara-se à altura do desafio. Reconhecendo os benefícios que poderia obter com alguém tão habilidoso com as armas quanto Drizzt, Wulfgar ouvia atentamente. Seu orgulho, ao invés de fazer com que ele se limitasse a acreditar que

já era um poderoso guerreiro e que não precisava de mais instrução, forçava-o a aproveitar toda e qualquer vantagem se isso o ajudasse a atingir seus ambiciosos objetivos. Ao final da primeira semana, durante os momentos em que conseguia controlar seu temperamento volátil, ele já era capaz de aparar muitos dos ataques ardilosos de Drizzt.

Drizzt pouco disse durante aquela primeira semana, apesar de ocasionalmente elogiar uma boa defesa ou um contra-ataque perfeito do bárbaro, ou mais comumente o progresso que Wulfgar já demonstrava em tão pouco tempo. Wulfgar flagrava-se ansioso para ouvir os comentários do drow sempre que executava uma manobra particularmente difícil e temeroso do golpe inevitável toda vez que abria estupidamente a guarda.

O respeito do jovem bárbaro por Drizzt continuava a crescer. Algo em relação ao drow, que vivia, sem jamais se queixar, em estóica solidão, comovia o senso de honra de Wulfgar. Ele ainda não conseguia imaginar por que Drizzt escolhera aquela existência, mas estava certo, pelo que já vira do drow, de que tinha algo a ver com princípios.

Lá pela segunda semana, Wulfgar tinha o total controle de Garra de Palas, girava habilmente a empunhadura e a cabeça do martelo para bloquear as duas cimitarras sibilantes e respondia com os próprios golpes cuidadosamente calculados. Drizzt pôde acompanhar a mudança sutil em andamento à medida que o bárbaro deixava de simplesmente reagir às ágeis cutiladas e estocadas das cimitarras e começava a reconhecer as próprias áreas vulneráveis e a antecipar o ataque seguinte.

Quando se convenceu de que a guarda de Wulfgar estava suficientemente fortalecida, Drizzt deu início às lições de ataque. O drow sabia que seu estilo de ofensiva não seria o mais eficiente no caso de Wulfgar. O bárbaro poderia usar sua força sem igual mais efetivamente do que as fintas e desvios enganadores. O povo de Wulfgar era formado por combatentes naturalmente agressivos que aprendiam a atacar mais facilmente do que a defender. O pujante bárbaro era capaz de abater um gigante com um único golpe bem colocado.

Tudo o que ele precisava aprender era paciência.

□□□

No início de uma noite escura, sem lua, enquanto se preparava para a aula seguinte, Wulfgar notou o brilho de uma fogueira ao longe na planície. Mesmerizado, viu várias outras aparecerem repentinamente e imaginou se poderiam ser as fogueiras de sua própria tribo.

Drizzt aproximou-se em silêncio, sem que o bárbaro absorto o notasse. Os olhos penetrantes do drow haviam percebido a agitação do acampamento distante muito antes da luz do fogo ter se intensificado o suficiente para que Wulfgar a enxergasse.

— Seu povo sobreviveu — disse ele para consolar o rapaz. Wulfgar sobressaltou-se com o súbito aparecimento de seu professor.

— Você sabe como eles estão? — perguntou. Drizzt posicionou-se ao lado dele e fitou a tundra.

— Foram grandes as perdas na Batalha de Brin Shander — disse. — E o inverno que se seguiu foi cruel com as mulheres e as crianças que não tinham um homem para caçar por elas. Fugiram para o oeste, para encontrar as renas, e juntaram-se às outras tribos em busca de apoio. Os povos ainda mantêm os nomes das tribos originais, mas, na verdade, existem apenas duas remanescentes: a Tribo do Alce e a Tribo do Urso.

— Você era da Tribo do Alce, creio eu — continuou Drizzt, arrancando um assentimento de Wulfgar. — Seu povo sobreviveu. Eles dominam a planície agora e, apesar de muitos anos serem ainda necessários para que o povo da tundra readquirira a força que possuía antes da batalha, os guerreiros mais jovens já são quase homens.

Wulfgar foi tomado de alívio. Ele temera que a Batalha de Brin Shander tivesse dizimado seu povo de tal maneira que a tribo jamais se recuperaria. A tundra era duas vezes mais cruel no inverno congelado, e Wulfgar costumava pensar na possibilidade de que a perda repentina de tantos guerreiros — algumas das tribos haviam perdido todos os seus homens — viesse a condenar os remanescentes à morte lenta.

— Você sabe muita coisa sobre meu povo — comentou Wulfgar.

— Passei muitos anos a observá-lo — explicou Drizzt, imaginando qual seria a linha de raciocínio que o bárbaro traçava —, aprendendo suas tradições e truques para prosperar numa terra tão inóspita.

Wulfgar casquinou baixinho e chacoalhou a cabeça, ainda mais impressionado com a sincera reverência que o drow demonstrava toda vez que falava dos nativos do Vale do Vento Gélido. Ele conhecia o drow havia menos de duas semanas, mas já compreendia o caráter de Drizzt Do'Urden bem o bastante para saber que sua próxima observação sobre o drow seria certa.

— Aposto que você até abateu alguns gamos no silêncio da noite para serem encontrados à primeira luz do dia por um povo faminto demais para questionar a

própria boa sorte.

Drizzt não respondeu ao comentário nem mudou a direção de seu olhar, mas Wulfgar confiava no próprio palpite.

— Você sabe algo sobre Heafstaag? — perguntou o bárbaro depois de alguns momentos de silêncio. — Ele era o rei de minha tribo, um homem de muitas cicatrizes e grande renome.

Drizzt lembrava-se muito bem do bárbaro de um olho só. A mera menção de seu nome produzia uma dor embotada no ombro do drow, onde havia sido ferido pelo pesado machado daquele homem gigantesco.

— Está vivo — replicou Drizzt, resguardando um pouco seu desdém. — Heafstaag fala por todo o norte agora. Não resta ninguém de sangue real para se opor a ele em combate ou desafiá-lo e impedi-lo.

— É um rei poderoso — disse Wulfgar, alheio ao veneno na voz do drow.

— É um combatente selvagem — corrigiu Drizzt. Seus olhos cor de lavanda cravaram-se em Wulfgar e apanharam o bárbaro completamente de surpresa com o repentino lampejo de fúria. Wulfgar vislumbrou o incrível caráter naquelas fontes lilases, uma força interior cuja virtude genuína faria inveja ao mais nobre dos reis.

— Você se tornou um homem ao lado de um anão de caráter indiscutível — ralhou Drizzt. — Será que não lucrou nada com a experiência?

Wulfgar ficou estarrecido e não conseguiu encontrar palavras para responder.

Drizzt decidiu que chegara a hora de expor os princípios do bárbaro e julgar a sabedoria e o valor de ensinar o rapaz.

— Um rei é um homem forte de caráter e convicção que lidera pelo exemplo e realmente se importa com os sofrimentos de seu povo — instruiu ele. — Não um bruto que governa simplesmente por ser o mais forte. Achei que você havia aprendido a entender a diferença.

Drizzt notou o constrangimento no rosto de Wulfgar e compreendeu que os anos nas cavernas dos anões haviam estremecido a própria base sobre a qual o bárbaro crescera. Ele esperava que a fé de Bruenor na consciência e na noção de princípios de Wulfgar se mostrasse verdadeira, pois ele também, como Bruenor anos antes, viera a reconhecer uma certa promessa no inteligente rapaz e descobrira que se importava com o futuro de Wulfgar. Virou-se subitamente e partiu, deixando o

bárbaro sozinho para encontrar as respostas às próprias perguntas.

— E a aula? — Wulfgar gritou-lhe, ainda confuso e surpreso.

— Já teve sua aula por esta noite — Drizzt respondeu sem se virar nem diminuir o passo. — Talvez tenha sido a mais importante de todas as que eu posso lhe ensinar. — O drow desapareceu nas trevas da noite, mas a imagem distinta dos olhos cor de lavanda continuou nitidamente gravada nos pensamentos de Wulfgar.

O bárbaro voltou-se para a fogueira distante. E pôs-se a pensar consigo mesmo.

15 Nas Asas da Destruição

Chegaram encobertos por uma violenta borrasca que veio do leste, escapou à barreira das montanhas e assolou Dez-Burgos. Ironicamente, eles seguiam a mesma trilha ao longo da encosta do Sepulcro de Kelvin que Drizzt e Wulfgar haviam percorrido apenas duas semanas antes. O bando de verbeeg, porém, ia para o sul, em direção aos povoados, e não para o norte e a extensa tundra. Apesar de altos e magros — os menores entre os gigantes —, eles ainda constituíam uma força formidável.

Um gigante do gelo liderava o grupo avançado do vasto exército de Akar Kessell. Despercebidos em meio às rajadas uivantes de vento, ele se dirigiam a toda velocidade para um covil secreto que fora descoberto por batedores ores num contraforte rochoso na encosta meridional da montanha. Havia mal e mal vinte dos monstros, mas cada um deles carregava um imenso fardo de armas e suprimentos.

O líder prosseguia vigorosamente a toda velocidade em direção a seu destino. Seu nome era Sorrisão, um gigante esperto e imensamente forte cujo lábio superior havia sido arrancado pelos dentes afiados de um lobo descomunal, o que deixou a grotesca caricatura de um sorriso eternamente estampada em seu rosto. A desfiguração só aumentava a estatura do gigante e instilava o respeito devido ao medo em seus soldados normalmente indisciplinados. Akar Kessell pessoalmente escolhera Sorrisão como o líder de seus batedores de vanguarda, embora o mago tivesse sido aconselhado a enviar um grupo não tão conspícuo — parte da gente de Heafstaag — naquela delicada missão. Mas Kessell tinha Sorrisão em alta conta e estava impressionado com a enorme quantidade de suprimentos que o pequeno bando de verbeeg era capaz de carregar.

A tropa se estabeleceu nos novos alojamentos antes da meia-noite e ocupou-se imediatamente de adaptar dormitórios, despensas e uma pequena cozinha. Depois, puseram-se a esperar, silenciosos e preparados para desferir os primeiros golpes fatais do glorioso assalto de Akar Kessell a Dez-Burgos.

Um mensageiro ore vinha a cada dois dias para ver como se comportava o bando e passar as mais recentes instruções do mago, informando Sorrisão sobre o avanço da próxima tropa de suprimentos que estava programada para chegar. Tudo procedia de acordo com o plano de Kessell, mas era com preocupação que Sorrisão notava que muitos de seus guerreiros ficavam mais impacientes e ansiosos a cada vez que um novo mensageiro aparecia, pois esperavam que a hora de marchar para a

guerra finalmente tivesse chegado.

No entanto, as instruções eram sempre as mesmas: permanecer escondidos e aguardar.

Em menos de duas semanas na tensa atmosfera da caverna abafada, a camaradagem entre os gigantes havia se desintegrado. Os verbeeg eram criaturas de ação, e não de contemplação, e o tédio levou-os inevitavelmente à frustração. As discussões tornaram-se a regra, o que muitas vezes levava a brigas violentas. Sorrisão estava sempre por perto e o imponente gigante do gelo geralmente conseguia dissolver os tumultos antes que um dos soldados saísse gravemente ferido. O gigante não tinha a menor dúvida de que não conseguiria manter por muito mais tempo o controle sobre aquele bando ávido de batalhas.

O quinto mensageiro introduziu-se na caverna numa noite particularmente quente e desagradável. Assim que entrou na sala comum, o desafortunado ore foi cercado por vinte verbeeg rabugentos.

— E aí, o que é que manda? — um deles perguntou, impaciente. Imaginando que o apoio de Akar Kessell fosse proteção suficiente, o ore fitou o gigante em franco desafio.

— Vá buscar seu mestre, soldado — ordenou.

De repente, uma mão descomunal agarrou o ore pelo cangote e chacoalhou rudemente a criatura.

— A gente fizemos uma pergunta, seu escroto — disse um segundo gigante. — O que é que manda?

O ore, agora visivelmente amedrontado, disparou uma ameaça furiosa ao gigante que o agredia:

— O mago vai lhe arrancar o couro!

— Já ouvi o bastante — rosnou o primeiro gigante, abaixando-se para prensar o pescoço do ore em sua mão descomunal. Ergueu a criatura do solo, usando apenas um de seus poderosos braços. O ore distribuiu tapas e contorceu-se lastimavelmente, sem que sequer chegasse a incomodar o verbeeg.

— Ah, aperta esse pescocinho nojento! — veio um grito.

— Arranca os olhos dele e joga essa coisa num buraco escuro! — disse um outro.

Sorrisão entrou na sala, atravessou rapidamente as fileiras para descobrir o motivo da comoção. O gigante não se surpreendeu ao encontrar os verbeeg torturando um ore. Na verdade, o líder dos gigantes achou graça no espetáculo, mas compreendeu o risco que era enfurecer o volátil Akar Kessell. Já tinha visto vários goblins indisciplinados sofrerem uma morte lenta por desobediência, ou simplesmente para satisfazer o distorcido senso de diversão do mago.

— Solte essa coisinha miserável — ordenou Sorrisão placidamente. Queixas e resmungos irados brotaram em torno do gigante do gelo.

— Arrebenta a cabeça dele! — gritou um.

— Morde o nariz dele! — berrou outro.

Aquela altura, a cara do ore já estava inchada devido à falta de ar e ele mal e mal esperneava. O verbeeg que o segurava retribuiu o olhar ameaçador de Sorrisão durante algum tempo ainda, depois atirou sua vítima indefesa contra a bota do gigante do gelo.

— Fica com ele, então — rosnou o verbeeg para Sorrisão. — Mas se ele matraquear comigo de novo, pode crer que eu vou comer ele!

— Já 'tou cheio deste buraco — reclamou um gigante das fileiras de trás. — E um vale inteiro de anões nojentos dando sopa!

Os resmungos recomeçaram com maior intensidade.

Sorrisão olhou ao redor e avaliou a fúria fervilhante que havia se insinuado em todos os soldados e ameaçava trazer abaixo o covil inteiro num súbito acesso de violência irreprimível.

— Amanhã de noite, a gente começa a dar umas voltas por aí pra ver como 'tão as coisas — ofereceu Sorrisão como resposta. O gigante do gelo sabia que aquela era uma manobra perigosa, mas a alternativa era o desastre certo. — Só três de cada vez e ninguém pode saber!

O ore readquirira um certo domínio de si e ouviu a proposta de Sorrisão. Começou a protestar, mas o líder dos gigantes silenciou-o imediatamente.

— Cala a boca, seu ore canalha — ordenou Sorrisão, olhando para o verbeeg que havia ameaçado o mensageiro e sorrindo obliquamente. — Ou vou deixar meu amigo aqui almoçar você!

Os gigantes berraram de alegria e trocaram com os companheiros palmadas nos

ombros, novamente camaradas. Sorrisão devolvera a eles a promessa de ação, embora o vigoroso entusiasmo dos soldados estivesse muito longe de desfazer as dúvidas do líder dos gigantes quanto àquela decisão. Aos gritos, várias receitas preparadas com anões e inventadas pelos verbeeg — "Anão na Maçã" e "Barbado, Regado e Cozido", para nomear duas delas — foram anunciadas e acabaram em ensurdecedores apupos de aprovação.

Sorrisão temia o que poderia acontecer se os verbeeg encontrassem algumas das pessoas pequenas.



Sorrisão deixava os verbeeg saírem do covil em grupos de três e só durante a noite. O líder dos gigantes achava improvável que os anões se deslocassem até o extremo norte do vale, mas sabia que estava assumindo um risco enorme. Um suspiro de alívio escapava da boca do gigante toda vez que uma patrulha retornava sem incidentes.

Somente o fato de terem permissão para sair da caverna apinhada já melhorou dez vezes o moral dos verbeeg. A tensão no covil praticamente desapareceu assim que os soldados recobram o entusiasmo com a guerra iminente. Do alto da encosta do Sepulcro de Kelvin, eles costumavam ver as luzes de Caer-Konig e Caer-Dineval, e Termalaine do outro lado, a oeste, e até mesmo Brin Shander bem mais ao sul. Avistar as cidades permitia-lhes fantasiar sobre as futuras vitórias e esses pensamentos eram suficientes para ampará-los em sua longa espera.

Mais uma semana transcorreu. Tudo parecia estar indo muito bem. Em vista da melhoria que aquele pequeno grau de liberdade trouxera aos soldados, Sorrisão gradualmente começou a relaxar em relação à arriscada decisão.

Mas, então, dois anões, tendo sido informados por Bruenor que havia uma pedra excelente sob a sombra do Sepulcro de Kelvin, foram até a extremidade norte do vale para investigar seu potencial de mineração. Eles chegaram às encostas meridionais da montanha rochosa no final de uma certa tarde e, ao crepúsculo, já tinham montado acampamento numa laje ao lado de um riacho veloz.

O vale pertencia a eles e não tinham problemas havia anos. Eles tomaram poucas precauções.

E foi assim que a primeira patrulha de verbeeg a deixar o covil naquela noite logo avistou as chamas de uma fogueira e ouviu o característico dialeto dos odiados anões.

Do outro lado da montanha, Drizzt Do'Urden abriu os olhos depois de seu sono diurno. Ao sair da caverna e adentrar a crescente escuridão, ele encontrou Wulfgar no lugar de sempre, equilibrado meditativamente sobre uma pedra alta, fitando a planície.

— Tem saudades de casa? — perguntou o drow retoricamente.

Wulfgar deu de ombros, aqueles ombros imensos, e respondeu distraidamente:

— Talvez.

O bárbaro vinha se fazendo muitas perguntas inquietantes a respeito de seu povo e de seu modo de vida desde que aprendera a respeitar Drizzt. O drow era um enigma para ele, uma combinação perturbadora de brilhantismo em combate e absoluto controle. Drizzt parecia capaz de avaliar cada um de seus passos segundo os padrões das grandes aventuras e de princípios morais indiscutíveis.

Wulfgar lançou um olhar inquisitivo para o drow.

— Por que você está aqui? — perguntou de repente.

Agora era Drizzt quem fitava com ar meditativo aquela lhanura diante deles. As primeiras estrelas da noite haviam aparecido e seus reflexos cultuavam distintamente nas fontes escuras que eram os olhos do elfo. Mas Drizzt não as enxergava; sua mente vislumbrava imagens antigas das cidades escuras dos drow em seus imensos complexos de cavernas muito abaixo do solo.

— Eu me lembro — recordou Drizzt vividamente, pois as lembranças terríveis geralmente são vividas — da primeira vez que vi este mundo da superfície. Era um elfo muito mais jovem na ocasião, um membro de um grande grupo de assalto. Saímos sorrateiramente de uma caverna secreta e nos precipitamos sobre uma pequena aldeia élfica. — O drow encolheu-se diante das imagens que lampejavam mais uma vez em sua mente. — Meus companheiros mataram todos os membros do clã de elfos da floresta. Todas as mulheres. Todas as crianças.

Wulfgar ouvia com horror crescente. O ataque que Drizzt descrevia poderia muito bem ter sido um dos perpetrados pela feroz Tribo do Alce.

— Meu povo mata — continuou Drizzt sinistramente. — Mata sem piedade. — Ele cravou os olhos em Wulfgar para se certificar de que o bárbaro estava prestando atenção.

— Mata sem paixão.

Deteve-se por um momento para deixar o bárbaro absorver todo o peso de suas palavras. A descrição simples, porém exata de assassinos tão frios confundira Wulfgar. Ele fora criado e educado entre guerreiros passionais, combatentes cujo único propósito na vida era a busca pela glória na batalha: lutar em louvor a Tempus. O jovem bárbaro simplesmente não conseguia entender uma crueldade assim tão desprovida de emoção. Mas, Wulfgar era obrigado a admitir, a diferença era sutil. Drow ou bárbaro, os resultados dos ataques eram os mesmos.

— A deusa-demônio a quem os drow servem não admite outras raças — explicou Drizzt. — Particularmente as outras raças de elfos.

— Mas você jamais será aceito neste mundo — disse Wulfgar. — Sabe por certo que os humanos sempre o evitarão.

Drizzt assentiu.

— A maioria — concordou ele. — Existem uns poucos a quem posso chamar de amigos, mas estou satisfeito. Entenda, bárbaro, tenho meu próprio respeito, sem culpa, sem vergonha. — Levantou-se, pois estava agachado, e afastou-se na direção das trevas. — Venha — instruiu ele. — Lutemos bem esta noite, pois estou satisfeito com seu progresso e esta parte das aulas já está quase no fim.

Wulfgar continuou sentado durante algum tempo ainda, pensativo. O drow levava uma existência dura e materialmente vazia, porém era mais rico que qualquer homem que Wulfgar já conheceria. Drizzt mantivera-se fiel a seus princípios diante de circunstâncias esmagadoras, abandonou o mundo familiar de seu próprio povo pela opção de permanecer num mundo onde nunca seria aceito ou apreciado.

Olhou para o elfo que se afastava, agora uma mera sombra na escuridão.

— Talvez nós dois não sejamos tão diferentes assim — murmurou a meia-voz.

□□□

— Espiões — sussurrou um dos verbeeg.

— Que estúpido espionar com uma fogueira acesa — disse um outro.

— Vamos esborrachar eles! — disse o primeiro, partindo em direção à luz alaranjada.

— O chefe falou que não! — lembrou-lhes o terceiro. — E pra gente vigiar, nada

de esborrachar!

Eles desceram a trilha rochosa rumo ao pequeno acampamento dos anões com toda a dissimulação de que eram capazes, o que os tornava tão silenciosos quanto um matacão a rolar montanha abaixo.

Os dois anões logo perceberam que alguém ou alguma coisa se aproximava. Sacaram suas armas como precaução, mas imaginaram que Wulfgar e Drizzt, ou talvez alguns pescadores de Caer-Konig, tivessem avistado a fogueira e vinham partilhar com eles o jantar.

Assim que avistaram o acampamento logo abaixo deles, os verbeeg viram os anões em posição, com as armas nas mãos.

— Eles viram a gente! — disse um gigante, abaixando-se e procurando abrigo na escuridão.

— Ah, cala a boca — ordenou o segundo.

O terceiro gigante, sabendo tão bem quanto o segundo que não havia como os anões saberem ainda de quem se tratava, agarrou o ombro deste e piscou maldosamente.

— Se eles viram a gente — raciocinou —, nós não tem escolha a não ser esborrachar eles.

O segundo gigante casquinou baixinho, levou a pesada clava ao ombro e partiu em direção ao acampamento.

Os anões ficaram completamente aturdidos quando os verbeeg apareceram, saltando e contornando os matacões a apenas alguns metros do acampamento, e vieram direto para cima deles. Mas um anão acossado é inabalável, e aqueles dois pertenciam ao clã do Salão de Mitral, que a vida toda travara batalhas na tundra implacável. A luta não seria tão fácil quanto os verbeeg esperavam.

O primeiro anão abaixou-se, evitando um golpe desajeitado do verbeeg na vanguarda do ataque, e respondeu dando com o martelo nos dedos do pé do monstro. O gigante instintivamente levantou o pé ferido e começou a saltar numa perna só, e o experiente guerreiro anão prontamente o derrubou com uma pancada no joelho.

O outro anão reagira rapidamente, arremessando o martelo com extrema precisão. Atingiu o outro gigante no olho e fez a criatura girar e cair estrondosamente sobre algumas pedras.

Mas o terceiro verbeeg, o mais esperto dos três, apanhara uma pedra antes de partir para a investida e retribuiu o arremesso do anão com força extraordinária. A pedra bateu na têmpora do desafortunado anão, partindo-lhe violentamente o pescoço. A cabeça pendeu de um ombro a outro quando ele caiu morto no chão.

O primeiro anão teria logo dado cabo do gigante que derrubara, mas o último dos monstros precipitou-se sobre ele no mesmo instante. Os dois combatentes esgrimiram e, na verdade, o anão até conseguiu uma pequena vantagem. Uma vantagem que durou apenas até o gigante atingido no olho pelo martelo arremessado se recuperar o suficiente para entrar na refrega.

Os dois verbeeg fizeram chover golpes cada vez mais pesados sobre o anão. Ele conseguiu se esquivar e aparar alguns deles, mas foi atingido em cheio no ombro e caiu de costas. Recuperou o fôlego em pouco tempo, pois era tão resistente quanto a pedra na qual aterrissara, mas uma pesada bota o esmagou e o manteve prostrado.

— Esborracha ele! — implorou o gigante ferido que o anão derrubara. — Aí a gente leva ele pro cozinheiro!

— Não leva, não! — grunhiu o gigante por cima do anão. Enterrou no solo a bota descomunal e, lentamente, foi arrancando a vida da desafortunada vítima.

— Sorrisão vai levar a gente pro cozinheiro se ele descobrir isto!

Os outros dois ficaram genuinamente amedrontados ao serem lembrados da ira de seu líder cruel. Olharam desamparadamente para o companheiro mais inteligente, esperando uma solução.

— A gente coloca eles e essas coisas nojentas num buraco escuro e ninguém fala mais nisso!

□□□

Muitas milhas a leste dali, em sua torre solitária, Akar Kessell esperava pacientemente. No outono, a última — e a maior — das caravanas mercantes viria de Luskan até Dez-Burgos, carregada de riquezas e suprimentos para o longo inverno. Seus vastos exércitos estariam reunidos e já em movimento àquela altura, marchando gloriosamente para destruir os lastimáveis pescadores. Simplesmente imaginar os frutos de sua fácil vitória fazia o mago estremecer de gozo.

Ele não tinha como saber que os primeiros golpes da guerra já haviam sido desferidos.

16 Covas Rasas

Quando Wulfgar acordou pouco antes do meio-dia, recuperado da canseira da longa noite, surpreendeu-se ao ver Drizzt já de pé e ativo, a preparar diligentemente a mochila para uma longa caminhada.

— Hoje começaremos com um tipo diferente de aula — explicou Drizzt ao bárbaro. — Partiremos assim que você tiver comido alguma coisa.

— Para onde?

— Primeiro, as minas dos anões — replicou Drizzt. — Bruenor vai querer dar uma olhada em você para poder avaliar seu progresso pessoalmente. — Sorriu para o grandalhão. — Ele não vai se decepcionar!

Wulfgar sorriu, confiante que sua recém-descoberta perícia com o martelo impressionaria até mesmo o rabugento anão.

— E depois?

— Para Termalaine, às margens do Maer Dualdon. Tenho um amigo por lá. Um dos poucos — acrescentou Drizzt rapidamente com uma piscadela, arrancando um sorriso de Wulfgar. — Um homem chamado Agorwal. Quero que você conheça algumas das pessoas de Dez-Burgos para que possa julgá-las melhor.

— O que há para julgar? — Wulfgar perguntou, colérico.

Os olhos sagazes e escuros do drow cravaram-se nele. Wulfgar claramente compreendeu o que Drizzt tinha em mente. O elfo negro estava tentando individualizar as pessoas que os bárbaros haviam declarado como inimigas, estava tentando mostrar a Wulfgar a existência cotidiana dos homens, das mulheres e das crianças que poderiam ter sido as vítimas do pesado mastro do rapaz caso o resultado da luta nas encostas tivesse sido outro. Intrépido em qualquer batalha, Wulfgar estava realmente com medo de encarar aquelas pessoas. O jovem bárbaro já começara a questionar as virtudes de sua gente belicosa; os rostos inocentes que encontraria na vila que seu povo casualmente marcara para ser queimada poderiam muito bem completar a destruição das fundações de todo o seu mundo.

Os dois companheiros puseram-se a caminho pouco depois, retrçando os próprios passos e contornando as trilhas orientais do Sepulcro de Kelvin. Um vento poeirento soprava constantemente do leste e assaltava-os com grãos finos de areia

lancinante enquanto cruzavam a face exposta da montanha. Apesar de o sol fulgurante exaurir Drizzt, ele manteve um ritmo forte e não parou para descansar.

No fim da tarde, quando finalmente contornaram um dos contrafortes meridionais, eles estavam exaustos mas bem-humorados.

— No abrigo das minas, eu havia me esquecido da crueldade do vento da tundra! — riu Wulfgar.

— Teremos alguma proteção sob a orla do vale — disse Drizzt. Ele bateu de leve o cantil vazio contra o próprio flanco. — Venha, sei onde poderemos reabastecer estes aqui antes de continuarmos.

Ele levou Wulfgar para o oeste, sob as encostas meridionais da montanha. O drow conhecia um riacho glacial, a uma pequena distância dali, cujas águas se alimentavam da neve derretida no topo do Sepulcro de Kelvin.

O córrego cantava alegremente, dançando por entre as pedras. As aves da vizinhança chilrearam e crocitaram com a aproximação dos companheiros, e um lince esgueirou-se silenciosamente para longe. Tudo parecia em ordem, mas a partir do momento em que chegaram à grande laje comumente usada pelos viajantes como acampamento, Drizzt sentiu que algo estava terrivelmente errado. Aproximando-se tentativamente, ele procurou algum sinal palpável que confirmasse suas crescentes suspeitas.

Wulfgar, porém, deitou-se de bruços na pedra e mergulhou avidamente o rosto coberto de suor e terra na água gelada. Ao retirar a cabeça do riacho, o brilho havia retornado a seus olhos, como se a água glacial tivesse lhe devolvido a vitalidade.

Mas, então, o bárbaro notou manchas carmesins na rocha e seguiu-lhes o rastro sangrento até um pedaço hirsuto de pele que ficara preso na ponta afiada de uma pedra logo acima do riacho impetuoso.

Ambos rastreadores habilidosos, o ranger e o bárbaro tiveram pouca dificuldade para determinar que uma batalha fora recentemente travada naquele local. Reconheceram o pêlo grosseiro no fragmento de pele como um pedaço de barba, o que, naturalmente, levou-os a pensar nos anões. Encontraram três conjuntos de pegadas gigantescas nas proximidades. Seguindo uma linha tangente de rastros que se estendia por uma pequena distância em direção ao sul até um trecho arenoso de terreno, logo encontraram as covas rasas.

— Não é Bruenor — disse Drizzt, carrancudo, examinando os dois cadáveres. — Anões mais jovens: Bundo, filho de Martelocruel, e Dourgas, filho de Argo

Espadimplacável, creio eu.

— Devemos chegar às minas o mais rápido possível — sugeriu Wulfgar.

— Daqui a pouco — replicou o drow. — Ainda temos muito a descobrir sobre o que aconteceu aqui, e esta noite pode ser nossa única oportunidade. Esses gigantes eram simplesmente desgarrados de passagem ou estão se entocando na área? Será que há mais dessas criaturas abomináveis?

— Precisamos contar a Bruenor — argumentou Wulfgar.

— E assim o faremos — disse Drizzt. — Mas, se esses três ainda estiverem nas proximidades — como acredito que estejam, já que se deram ao trabalho de enterrar suas vítimas — podem muito bem retornar em busca de mais caça ao cair da noite. — Ele dirigiu o olhar de Wulfgar para o oeste, onde o céu já começara a assumir os tons róseos do crepúsculo. — Está pronto para uma luta, bárbaro?

Com um grunhido determinado, Wulfgar retirou Garra de Palas do ombro e bateu a empunhadura de adamantita na mão espalmada.

— Vamos ver quem será a caça esta noite.

Esconderam-se atrás de um rochedo ao sul da laje e aguardaram enquanto o sol passava sob o horizonte e as sombras escuras aumentavam e transformavam-se em noite.

Não foi uma espera muito longa, pois os mesmos verbeeg que haviam matado os anões na noite anterior foram mais uma vez os primeiros a deixar o covil, ansiosos por novas vítimas. Logo, a patrulha desceu estrondosamente pelo declive da montanha até a laje ao lado do riacho.

Wulfgar imediatamente preparou-se para uma investida, mas Drizzt o deteve antes que entregasse a posição deles. O drow tinha toda a intenção de matar aqueles gigantes, mas primeiro queria ver se conseguia descobrir algo sobre o motivo pelo qual estavam ali.

— Ora bolas, carambolas — resmungou um dos gigantes. — Nem um anãozinho só!

— Mas que sorte maldita — gemeu um outro. — E é a última noite da gente também.

Os companheiros do monstro olharam para ele com curiosidade.

— O outro grupo 'tá chegando amanhã — explicou o verbeeg. — Vai ter o dobro da gente, e ogros e ores fedidos de lambuja, e o chefe não vai deixar a gente sair até tudo ficar calmo de novo.

— Mais vinte naquele buraco fedido — reclamou um dos outros. — Vê se não é pra deixar a gente doido!

— Vamos nessa, então — disse o terceiro. — Aqui não tem caça e não dá pra gente jogar a noite fora.

Os dois aventureiros atrás do rochedo ficaram involuntariamente tensos quando os gigantes falaram em partir.

— Se chegarmos àquela rocha — raciocinou Wulfgar, apontando, sem saber, para o mesmo matacão que os gigantes haviam usado em sua emboscada na noite anterior —, estaremos sobre eles antes mesmo que percebam que estamos aqui — Voltou-se ansiosamente para Drizzt, mas recuou imediatamente ao ver o drow. Os olhos cor de lavanda ardiam com um brilho que Wulfgar jamais testemunhara antes.

— Há apenas três deles — disse Drizzt, e sua voz encerrava uma frágil margem de calma que ameaçava explodir a qualquer momento. — Não precisamos pegá-los de surpresa.

Wulfgar não soube muito bem como julgar essa inesperada mudança no elfo negro.

— Você me ensinou a procurar toda e qualquer vantagem — disse ele, cauteloso.

— Na batalha, sim — respondeu Drizzt. — Isto é vingança. Deixe que os gigantes nos vejam, deixem-nos sentir o terror do fim iminente! — As cimitarras apareceram subitamente em suas mãos magras assim que ele contornou o rochedo, trazendo assustadoramente no passo firme a promessa inabalável da morte.

Um dos gigantes gritou, surpreso, e todos ficaram paralisados ao verem o drow aparecer diante deles. Apreensivos e confusos, formaram uma linha defensiva na laje. Os verbeeg conheciam lendas sobre os drow, até mesmo algumas nas quais os elfos negros haviam unido forças com os gigantes, mas a repentina aparição de Drizzt pegou-os totalmente de surpresa.

Drizzt desfrutou dos espasmos nervosos das criaturas e deteve-se para saborear o momento.

— O que é que 'cê quer? — um dos gigantes perguntou cautelosamente.

— Sou amigo dos anões — replicou Drizzt, com uma gargalhada perversa. Wulfgar saltou para o lado dele quando o maior dos gigantes investiu sem hesitar. Mas Drizzt o deteve. O drow apontou uma de suas cimitarras para o gigante que avançava e declarou com calma mortal:

— Você está morto.

Imediatamente, o verbeeg foi delineado por chamas púrpuras. Gritou de terror e retrocedeu um passo, mas Drizzt acosou-o metodicamente.

Apoderou-se de Wulfgar um impulso irresistível de atirar o martelo de guerra, como se Garra de Palas estivesse exercendo a própria vontade. A arma zuniu pelo ar noturno e explodiu contra o gigante do meio, arremessando-lhe o corpo alquebrado no volumoso riacho.

Wulfgar estava verdadeiramente pasmo com o poder e a letalidade do arremesso, porém preocupava-se agora em descobrir com que eficácia poderia rechaçar o terceiro gigante com um pequeno punhal, a única arma que lhe restara. O gigante também reconheceu a vantagem e investiu furiosamente. Wulfgar fez menção de sacar o punhal.

Mas, em vez disso, encontrou Garra de Palas magicamente de volta a sua mão. Não fazia idéia desse poder especial que Bruenor imbuíra na arma e, no momento, não tinha tempo para se deter e refletir.

Aterrorizado, mas sem ter para onde correr, o maior dos gigantes atacou Drizzt com abandono, o que deu ao elfo mais do que uma simples vantagem. O monstro ergueu bem alto sua pesada clava — o movimento exagerado pela fúria —, e Drizzt rapidamente enfiou as espadas pontiagudas através da túnica de couro e do ventre exposto. Com apenas uma ligeira hesitação, o gigante deu continuidade a seu possante golpe, mas o ágil drow ainda teve bastante tempo para se esquivar. E, como o golpe deixasse o desajeitado gigante desequilibrado, Drizzt abriu mais duas minúsculas perfurações no ombro e no pescoço da criatura.

— Está vendo, garoto? — o drow gritou alegremente para Wulfgar. — Este monstro luta como um dos seus.

Wulfgar estava completamente envolvido no combate com o gigante remanescente, manobrando Garra de Palas com facilidade para aparar os poderosos golpes do monstro, mas conseguiu vislumbrar a batalha que ocorria a seu lado. A cena retratava um lembrete sombrio do valor daquilo que Drizzt lhe ensinara, pois o drow estava brincando com o verbeeg, usando a fúria descontrolada do gigante

contra ele mesmo. Repetidas vezes, o monstro ergueu os braços para um golpe fatal, e Drizzt sempre foi rápido o bastante para atingi-lo e afastar-se com graça. Sangue de verbeeg escorria livremente de uma dúzia de ferimentos, e Wulfgar sabia que Drizzt poderia dar cabo do serviço a qualquer momento. Mas ele se admirava por estar o elfo negro deleitando-se com seu joguinho torturante.

Wulfgar ainda não atingira seu oponente com um único golpe consistente, pois aguardava o momento oportuno, como Drizzt lhe ensinara, até o verbeeg enfurecido se cansar. O bárbaro já podia ver que os golpes do gigante vinham com menos frequência e menor vigor. Por fim, coberto de suor e respirando pesadamente, o verbeeg errou e baixou a guarda. Garra de Palas acertou em cheio uma vez, e mais outra, e o gigante foi ao chão numa massa informe.

O verbeeg que lutava com Drizzt agora apoiava-se num joelho, pois o drow havia habilmente cortado-lhe um dos tendões. Quando Drizzt viu o segundo gigante cair diante de Wulfgar, decidiu dar fim ao jogo. O gigante tentou mais um golpe inútil e Drizzt investiu na esteira da trajetória da arma, estocando com uma cimitarra e, dessa vez, acompanhando a ponta cruel de todo o seu peso. A lâmina atravessou o pescoço do gigante e subiu até o cérebro.

□□□

Mais tarde, uma pergunta atormentava Drizzt enquanto ele e Wulfgar, apoiado num joelho, consideravam os resultados de sua obra.

— O martelo? — perguntou simplesmente. Wulfgar olhou para Garra de Palas e deu de ombros.

— Não sei — respondeu com sinceridade. — Voltou para minha mão por sua própria mágica!

Drizzt sorriu consigo mesmo. Ele sabia. Maravilhosa era a arte de Bruenor, pensou. E o quanto o anão devia se importar com o rapaz para dar a ele tamanho presente!

— Uma vintena de verbeeg a caminho — gemeu Wulfgar.

— E mais vinte deles já estão aqui — acrescentou Drizzt. — Vá direto até Bruenor — instruiu ele. — Estes três acabaram de deixar o covil; não vou ter muito trabalho em seguir-lhes os rastros e descobrir onde está o resto deles.

Wulfgar assentiu com a cabeça, mas olhou para Drizzt com preocupação. O ardor atípico que vira nos olhos do drow antes de atacarem os verbeeg havia

assustado o bárbaro. Ele não estava bem certo de até onde a audácia do elfo negro poderia chegar.

— O que você pretende fazer quando encontrar o covil?

Drizzt nada disse, mas sorriu obliquamente, o que aumentou a apreensão do bárbaro. Por fim, ele aliviou as preocupações de seu amigo:

— Encontre-me novamente neste local pela manhã. Garanto que não vou começar a festa sem você!

— Devo estar de volta antes da primeira luz da aurora — replicou Wulfgar, carrancudo. Girou sobre os calcanhares e desapareceu na escuridão, abrindo caminho o mais rápido possível sob a luz das estrelas.

Drizzt também partiu, seguindo a trilha dos três gigantes em direção ao oeste pela face do Sepulcro de Kelvin. Por fim, ouviu as vozes de barítono dos gigantes e, logo depois, viu as portas de madeira construídas às pressas que marcavam o covil, astuciosamente escondidas por trás de umas moitas, a meio caminho do topo de um contraforte rochoso.

Drizzt esperou pacientemente e logo viu uma segunda patrulha de três gigantes emergir do covil. E mais tarde, quando estes retornaram, um terceiro grupo saiu. O drow tentava discernir se algum alarma fora dado devido à ausência da primeira patrulha. Mas os verbeeg eram quase sempre indisciplinados e indignos de confiança, e os pequenos fragmentos de conversa que Drizzt foi capaz de ouvir tranquilizaram-no de que os gigantes haviam presumido que seus companheiros desaparecidos tivessem se perdido ou simplesmente desertado. Quando se esgueirou para longe algumas horas depois, com a intenção colocar em andamento seus próximos planos, o drow estava confiante de que ainda tinha o elemento surpresa a seu lado.

□□□

Wulfgar correu noite afora. Entregou sua mensagem a Bruenor e partiu de volta em direção ao norte sem esperar que o clã fosse despertado. Seus passos largos o levaram até a laje mais de uma hora antes do primeiro sinal de luz, antes mesmo de Drizzt ter retornado do covil. Ele foi para trás do rochedo a fim de esperar Drizzt, e sua preocupação pelo drow crescia a cada segundo.

Por fim, incapaz de agüentar por mais tempo aquela expectativa, ele procurou a trilha dos verbeeg e começou a rastreá-la em direção ao covil, determinado a descobrir o que estava acontecendo. Não havia se deslocado nem vinte pés quando

uma mão deu-lhe um tabefe na nuca. Seu reflexo foi girar para encarar o atacante, mas seu espanto transformou-se em alegria ao ver Drizzt de pé diante dele.

Drizzt retornara à rocha logo depois de Wulfgar, mas permanecera escondido, observando o bárbaro para ver se o jovem e impulsivo guerreiro respeitaria o pacto de ambos ou decidiria fazer tudo sozinho.

— Nunca duvide de um encontro marcado até ter passado a hora — ralhou o drow com severidade, mesmo que emocionado pela preocupação do bárbaro por seu bem-estar.

O bárbaro não teve tempo de responder, pois, de repente, os dois companheiros ouviram o grito rouco de uma voz familiar.

— Me arranja um gigante guinchando como um porco pra mim matar! — gritou Bruenor desde a laje às margens do riacho, logo atrás deles. Anões furiosos podem se deslocar a uma velocidade incrível. Em menos de uma hora, o clã de Bruenor havia se reunido e partido atrás do bárbaro, quase igualando seu ritmo frenético.

— Bons olhos o vejam — gritou Drizzt ao se juntar ao anão. Encontrou Bruenor fitando os três verbeeg mortos com impiedosa satisfação. Cinquenta anões de aparência férrea e prontos para a batalha, mais da metade do clã, cercavam seu líder.

— Elfo — cumprimentou Bruenor com sua costumeira consideração. — Um covil, é isso?

Drizzt assentiu.

— Uma milha a oeste daqui, mas que essa não seja sua primeira preocupação. Os gigantes de lá não vão a lugar algum, mas estão esperando convidados ainda hoje.

— O garoto me contou — disse Bruenor. — Uns vinte deles como reforços. — Brandiu o machado casualmente. — Não sei por que, mas tenho o pressentimento que não vão chegar ao covil! Alguma idéia de onde eles 'tão vindo?

Pelo norte e pelo leste, é o único caminho — raciocinou Drizzt. — Em algum lugar ao sul do Desfiladeiro do Vento Gélido, contornando o norte do Lac Dinneshir. Seu povo vai recebê-los, então?

— É claro — replicou Bruenor. — Eles vão passar pela Valvertente com certeza. — Uma piscadela excitou-lhe o olho. — O que 'cê pretende fazer? — perguntou a Drizzt. — E o que a gente faz com o garoto?

— O garoto fica comigo — insistiu Drizzt. — Ele precisa descansar. Vamos vigiar o covil.

O ávido fulgor nos olhos de Drizzt deu a Bruenor a impressão de que o drow tinha mais alguma coisa em mente do que simplesmente vigiar.

— Elfo maluco — disse, a meia-voz. — Provavelmente vai enfrentar o bando inteiro sozinho! — Olhou curiosamente ao redor, para os gigantes mortos. — E vai vencer! — Em seguida, Bruenor estudou os dois aventureiros, tentando comparar suas armas com os tipos de ferimento dos verbeeg.

— O garoto abateu dois deles — Drizzt respondeu à pergunta muda do anão.

A insinuação de um raro sorriso abriu caminho até o rosto de Bruenor.

— Dois, contra um seu, hein? 'cê 'tá perdendo a forma, elfo.

— Bobagem — retorquiu Drizzt. — Reconheci que ele precisava de prática!

Bruenor chacoalhou a cabeça, surpreso pela extensão do orgulho que sentia por Wulfgar, apesar de obviamente não desejar dizer isso ao rapaz e envaidecê-lo demasiadamente.

— 'tá perdendo a forma! — gritou ele novamente ao assumir mais uma vez a vanguarda do clã. Os anões retomaram uma cantilena rítmica, uma melodia antiga que outrora ecoara pelos salões prateados de sua perdida terra natal.

Bruenor olhou para trás, para seus dois amigos aventureiros, e perguntou-se sinceramente o que restaria do covil dos gigantes quando ele e seus companheiros anões retornassem.

17 Vingança

Infatigáveis, os anões tremendamente sobrecarregados seguiram marchando. Vieram preparados para a guerra, alguns deles carregavam pesadas mochilas e outros levavam nos ombros o enorme peso de grandes vigas de madeira.

A hipótese do drow em relação à direção da qual viriam os reforços parecia o único caminho possível, e Bruenor sabia exatamente onde interceptá-los. Somente uma passagem propiciava acesso fácil ao vale rochoso: Valvertente, um pouco acima da tundra, mas abaixo das encostas meridionais da montanha.

Embora tivessem marchado sem descanso metade da noite e a maior parte da manhã, os anões puseram-se imediatamente a trabalhar. Não faziam idéia da hora em que chegariam os gigantes, mas isso provavelmente não aconteceria à luz do dia; queriam se certificar de que tudo estaria pronto. Bruenor estava determinado a liquidar aquele destacamento rapidamente e com o menor número possível de baixas entre sua gente. Sentinelas foram posicionadas nos pontos altos da encosta e batedores enviados à planície. Sob a orientação de Bruenor, o resto do clã preparou a área para uma emboscada. Um grupo pôs-se a cavar um fosso e um outro começou a armar duas balistas com as vigas de madeira. Os besteiros procuraram os pontos mais vantajosos por entre os matacões da encosta próxima, a partir dos quais lançariam seu assalto.

Em pouco tempo, tudo estava pronto. Mas os anões, ainda assim, não pararam para descansar. Continuaram a examinar cada polegada da área, à procura da menor vantagem que conseguissem obter sobre os verbeeg.

Ao fim do dia, com o sol já a imergir suas fimbrias inferiores no horizonte, um dos atalaias na montanha anunciou que avistara uma nuvem de poeira a crescer no leste distante. Logo depois, um batedor chegou da planície para relatar que uma tropa de vinte verbeeg, alguns ogros e pelo menos uma dúzia de ores dirigia-se a Valvertente.

Bruenor sinalizou para os besteiros em suas posições dissimuladas. As equipagens das balistas inspecionaram a camuflagem sobre os grandes arcos e acrescentaram alguns toques finais. Em seguida, os mais fortes guerreiros do clã — e Bruenor entre eles — enterraram-se em pequenas tocas ao longo do caminho batido de Valvertente e cortaram cuidadosamente os tufo de relva densa de modo que pudessem novamente recolocá-los sobre si mesmos.

Seriam eles a desferir os primeiros golpes.

□□□

Drizzt e Wulfgar haviam se posicionado entre os matacões do Sepulcro de Kelvin, acima do covil dos gigantes. Passaram o dia dormindo em turnos. A única preocupação do drow em relação a Bruenor e seu clã era que alguns gigantes deixariam o covil para encontrar os reforços que chegavam e arruinariam a vantagem que os anões tinham na surpresa.

Depois de várias horas de monotonia, as preocupações de Drizzt se mostraram verdadeiras. O drow descansava à sombra de uma saliência enquanto Wulfgar mantinha vigilância sobre o covil. O bárbaro mal conseguia enxergar as portas de madeira ocultas atrás das moitas, mas ouviu claramente o rangido de um gonzo quando uma delas se abriu. Esperou alguns instantes antes de se mexer para despertar o drow, desejando certificar-se de que alguns dos gigantes estavam realmente saindo da toca.

Em seguida, ouviu os gigantes conversando na obscuridade da porta aberta e, de repente, meia dúzia de verbeeg emergiu na luz do sol. Voltou-se para Drizzt, mas encontrou o sempre alerta drow já de pé atrás dele, com os grandes olhos entrecerrados a observar os gigantes na luz brilhante.

— Não sei o que estão tramando — Wulfgar disse a Drizzt.

— Estão procurando os companheiros desaparecidos — replicou Drizzt. Com seus ouvidos aguçados, ele ouvira mais claramente que seu amigo, fragmentos distintos da conversa que tivera lugar antes dos gigantes aparecerem. Aqueles verbeeg haviam sido instruídos a exercer toda a cautela possível, mas deviam encontrar a patrulha havia muito atrasada ou ao menos determinar para onde os gigantes desaparecidos tinham ido. Esperava-se que eles retornassem naquela mesma noite, com ou sem os outros.

— Temos de avisar Bruenor — disse Wulfgar.

— Este grupo acabará encontrando os companheiros mortos e alertando o covil muito antes de conseguirmos retornar — replicou Drizzt. — Além disso, acredito que Bruenor já tem gigantes demais com os quais lidar.

— O que fazer, então? — perguntou Wulfgar. — Sem dúvida, será dez vezes mais difícil derrotar o covil se estiverem esperando encrenca. — O bárbaro notou que a chama incandescente havia retornado ao olhar do drow.

— O covil de nada saberá se estes gigantes nunca retornarem — disse Drizzt, de maneira prosaica, como se a tarefa de deter seis verbeeg em expedição de caça fosse um obstáculo insignificante. Wulfgar ouviu, descrente, apesar de já ter adivinhado o que Drizzt tinha em mente.

O drow notou a apreensão de Wulfgar e abriu um sorriso largo.

— Venha, garoto — instruiu ele, usando o título condescendente para incitar o orgulho do bárbaro. — Você treinou duro durante muitas semanas em preparação para um momento como este. — Saltou agilmente um pequeno precipício até a saliência de pedra e voltou-se mais uma vez para Wulfgar, e seus olhos cintilavam ferozmente ao capturar o sol da tarde.

— Venha — o drow repetiu, acenando com uma mão. — Há apenas seis deles!

Wulfgar chacoalhou a cabeça, resignado, e suspirou. Durante as semanas de treinamento, ele viera a conhecer Drizzt como um espadachim controlado e mortífero que ponderava cada finta e cada golpe com serena precisão. Mas, nos dois últimos dias, Wulfgar vira uma faceta excessivamente ousada — e até mesmo imprudente — do drow. A resoluta confiança de Drizzt era a única coisa a convencer Wulfgar de que o elfo não era suicida, e a única coisa a impelir Wulfgar a segui-lo, malgrado o próprio bom senso. Imaginou se haveria algum limite para sua confiança no drow.

Ele soube, naquele exato momento, que Drizzt um dia o levaria a uma situação sem escapatória.

□□□

A patrulha de gigantes foi para o sul durante algum tempo com Drizzt e Wulfgar secretamente a reboque. Os verbeeg não encontraram nenhum vestígio imediato dos gigantes desaparecidos e, temendo chegar muito perto das minas dos anões, viraram-se bruscamente para nordeste, na direção geral da laje onde a escaramuça ocorrera.

— Temos de atacá-los logo — Drizzt disse ao companheiro. — Vamos cercar nossa presa.

Wulfgar assentiu. Pouco tempo depois, aproximaram-se de uma área irregular de pedras pontudas, onde o caminho estreito serpeava e apresentava curvas repentinas. O terreno começava a ficar íngreme, e os companheiros reconheceram que o caminho que percorriam levaria à beira de um pequeno precipício. A luz do dia havia enfraquecido o bastante para proporcionar alguma cobertura. Drizzt e Wulfgar trocaram olhares perspicazes: chegara o momento de agir.

Drizzt, de longe o mais experiente dos dois, rapidamente discerniu o modo de ataque que ofereceria a melhor chance de sucesso. Em silêncio, fez sinal para que Wulfgar se detivesse.

— Temos de atacar e nos afastar — sussurrou —, e depois atacar novamente.

— Não é uma tarefa fácil com um inimigo desconfiado — disse Wulfgar.

— Tenho algo que pode nos ajudar.

O drow soltou a mochila das costas, retirou dela a pequena estatueta e chamou por sua sombra. Quando o espantoso felino apareceu abruptamente, o bárbaro, boquiaberto e horrorizado, saltou para longe.

— Que demônio você conjurou? — gritou tão alto quanto podia ousar, e os nós de seus dedos perderam a cor sob a pressão do punho que apertava Garra de Palas.

— Guenhwyvar não é nenhum demônio — Drizzt tranqüilizou seu corpulento companheiro. — É uma amiga e uma valiosa aliada. — O gato rosnou, como se compreendesse, e Wulfgar afastou-se mais um passo.

— Não é um animal comum — retorquiu o bárbaro. — Não vou lutar ao lado de um demônio conjurado com feitiçaria! — Os bárbaros do Vale do Vento Gélido não temiam homens nem animais, mas as artes negras eram absolutamente estranhas a eles, e sua ignorância os deixava vulneráveis.

— Se os verbeeg descobrirem a verdade sobre a patrulha desaparecida, Bruenor e sua gente estarão em perigo — disse Drizzt, sombriamente. — O gato nos ajudará a deter este grupo. Você vai permitir que seus próprios temores impeçam o resgate dos anões?

Wulfgar aprumou-se e recuperou um pouco da postura. A manobra de Drizzt, apelando ao orgulho dele e à ameaça extremamente real aos anões, pressionava-o a temporariamente deixar de lado sua aversão pelas artes negras.

— Mande o animal embora, não precisamos de ajuda.

— Com o gato, é certo pegarmos todos eles. Não arriscarei a vida do anão por causa de seu desconforto.

Drizzt sabia que Wulfgar levaria várias horas para aceitar Guenhwyvar como uma aliada — se isso um dia viesse a acontecer —, mas, por enquanto, ele só precisava da cooperação de Wulfgar no ataque.

Os gigantes já vinham marchando havia várias horas. Drizzt observou pacientemente a formação começar a se desfazer, sendo que um ou dois dos monstros ficavam ocasionalmente para trás. As coisas estavam se encaixando em seus respectivos lugares, exatamente como o drow havia esperado.

O caminho dobrava-se uma última vez por entre dois matacões gigantescos, depois alargava-se consideravelmente e inclinava-se mais ainda no trecho final até a beira do precipício. Fazia uma curva abrupta e depois continuava ao longo da saliência, com um sólido paredão de rocha de um lado e uma vertente rochosa do outro. Drizzt fez sinal para Wulfgar se preparar, depois deixou o grande felino agir.

□□□

O destacamento — vinte verbeeg, três ogros e uma dúzia de ores — avançava num ritmo indolente e chegou a Valvertente bem depois do cair da noite. Havia mais monstros do que os anões originariamente tinham esperado, mas eles não estavam excessivamente preocupados com os ores e sabiam lidar com os ogros. Os gigantes eram a chave daquela batalha.

A longa espera em nada ajudou a acalmar os nervos à flor da pele dos anões. Os membros do clã já não dormiam havia praticamente um dia e continuavam tensos e ansiosos por vingar seus parentes.

Os primeiros verbeeg pisaram no campo íngreme sem incidente, mas quando os últimos do destacamento invasor alcançaram os limites da zona de emboscada, os anões do Salão de Mitral atacaram. O grupo de Bruenor atacou primeiro, saltando de suas tocas, em geral bem ao lado de um gigante ou de um ore, e estraçalhando o alvo mais próximo. Os golpes visavam aleijar os inimigos, segundo o princípio básico da filosofia de combate a gigantes dos anões: o fio aguçado do machado corta o tendão e os músculos da parte de trás do joelho; a cabeça chata do martelo esmaga a patela na parte da frente.

Bruenor derrubou um gigante com um golpe, depois virou-se para fugir, mas encontrou-se cara a cara com a espada em riste de um ore. Sem tempo para trocar golpes, Bruenor arremessou sua arma no ar e gritou: "Pega!" Os olhos do ore estupidamente seguiram o vôo diversivo do machado. Bruenor derrubou a criatura, chocando-se contra o queixo do ore com a testa protegida pelo elmo, apanhou o machado que caía e fugiu precipitadamente para as trevas, detendo-se apenas por um segundo para dar um pontapé no adversário.

Os monstros foram apanhados completamente de surpresa, e muitos já estavam gritando no chão. Em seguida, as balistas abriram fogo. Projéteis do tamanho de

lanças fulminaram as fileiras de vanguarda, arremessaram gigantes para os lados e uns contra os outros. Os besteiros saltaram de seus esconderijos e lançaram uma barragem letal, depois deixaram cair seus arcos e arremeteram encosta abaixo. O grupo de Bruenor, agora em sua formação de combate em "v", atirou-se de volta à refrega.

Os monstros jamais tiveram a oportunidade de se reagrupar e, quando finalmente foram capazes de erguer as armas em resposta, suas fileiras haviam sido dizimadas.

A Batalha de Valvertente terminou em três minutos.

Nenhum anão sequer foi ferido gravemente e, dos monstros invasores, somente o ore que Bruenor havia nocauteado sobreviveu.

□□□

Guenhwyvar compreendeu os desejos de seu mestre e saltou silenciosamente por entre as pedras fragmentadas até a margem da trilha, deu a volta e postou-se à frente dos verbeeg no paredão de rocha que sobranceava o caminho. Manteve-se abaixada, apenas mais uma sombra escura. O primeiro gigante passou lá embaixo, mas o gato esperou obedientemente o momento oportuno, imóvel como a morte. Drizzt e Wulfgar esgueiraram-se para mais perto, movendo-se furtivamente para ter visão total da linha de retaguarda da patrulha.

O último dos gigantes, um verbeeg extraordinariamente gordo, deteve-se um instante para recuperar o fôlego.

Guenhwyvar atacou rapidamente.

A ágil pantera saltou do paredão e, com as garras, rasgou a cara do gigante. Em seguida, deu continuidade ao salto, usando o ombro descomunal do monstro como um trampolim, de volta a um outro ponto no paredão. O gigante uivou de agonia e levou a mão à face dilacerada.

Garra de Palas atingiu a criatura na nuca e lançou-a no pequeno abismo.

O gigante na retaguarda do grupo remanescente ouviu o grito de dor, virou-se imediatamente, arremeteu trilha abaixo e contornou a última curva bem a tempo de ver seu desafortunado companheiro tombando pela vertente rochosa. O grande felino não hesitou e precipitou-se sobre a segunda vítima, e suas garras afiadas enterraram-se no peito do gigante. O sangue jorrou furiosamente quando as presas de cinco centímetros cravaram-se profundamente no pescoço carnudo. Sem correr riscos, Guenhwyvar usou as quatro patas poderosas para desviar um possível contragolpe,

mas o gigante atordoado mal conseguiu erguer os braços em resposta antes que a mais intensa escuridão se fechasse sobre ele.

Com o resto da patrulha agora se aproximando rapidamente, Guenhwyvar saltou para longe e deixou o gigante ofegante afogando-se no próprio sangue. Drizzt e Wulfgar assumiram posições atrás dos matacões de cada lado da trilha, o drow desembainhou as cimitarras e o bárbaro fechou o punho em torno do martelo que retornara a suas mãos.

O felino não vacilou. Havia ensaiado aquela situação com seu mestre muitas vezes antes e compreendia perfeitamente bem a vantagem da surpresa. Esperou um momento, até que os outros gigantes a tivessem avistado, depois arrancou trilha abaixo, disparando por entre as rochas que ocultavam seu mestre e Wulfgar.

— Eta! — gritou um dos verbeeg, indiferente ao companheiro agonizante. — Um gato muito, muito grande, é sim! E preto como os caldeirão do meu cozinheiro!

— Atrás dele! — gritou um outro. — Vai dar um casaco novo pra quem pegar ele! — Saltaram por sobre o gigante abatido, sem pensar duas vezes, e arremeteram trilha abaixo atrás da pantera.

Drizzt era o mais próximo. Ele deixou passar os dois primeiros e concentrou-se nos outros dois. Eles passaram pelo matacão lado a lado; o drow saltou para o caminho, logo à frente deles, enterrou a cimitarra esquerda no peito de um dos gigantes e cegou o outro com uma cutilada da direita por sobre os olhos. Usando a cimitarra fincada no primeiro gigante como um pivô, ele girou por trás do adversário cambaleante e impeliu a outra espada com uma torção sutil, depois afastou-se quando o gigante mortalmente ferido tombou ao chão.

Wulfgar também deixou o líder passar. O segundo havia estacado praticamente ao lado do bárbaro quando Drizzt atacou os dois na retaguarda. O gigante deteve-se e rodopiou, com a intenção de ajudar os demais, porém, detrás do matacão, Wulfgar brandiu Garra de Palas, traçando um arco devastador, e acertou o pesado martelo em cheio no peito do verbeeg. O monstro caiu de costas, e o ar foi literalmente arrancado de seus pulmões. Wulfgar reverteu o movimento do martelo rapidamente e arremessou Garra de Palas na direção oposta. O líder fez a volta bem a tempo de recebê-lo na cara.

Sem hesitação, Wulfgar precipitou-se sobre o gigante que derrubara e passou os braços fortes ao redor do pescoço maciço do monstro. O gigante recuperou-se rapidamente e atracou-se ao bárbaro e, embora ainda estivesse sentado, não teve dificuldade para erguer do chão o adversário muito menor. Mas os anos que ele

passara a brandir um martelo e a talhar a pedra nas minas dos anões haviam impregnado o bárbaro com a força do ferro. Ele apertou ainda mais o pescoço do gigante e girou lentamente os braços nodosos. Com um estalido alto, a cabeça do verbeeg pendeu para um lado.

O gigante que Drizzt cegara distribuía golpes desvairadamente com a imensa clava. O drow mantinha-se constantemente em movimento, saltava agilmente de um flanco a outro sempre que tinha a oportunidade e atingia o monstro indefeso com uma estocada depois da outra. Drizzt mirava qualquer área vital que conseguisse atingir com segurança, esperando eficientemente dar cabo de seu oponente.

Com Garra de Palas agora firmemente nas mãos, Wulfgar caminhou até o verbeeg que atingira na cara para se certificar de que o monstro estava morto. Vigia cautelosamente a trilha, em busca do menor sinal do retorno de Guenhwyvar. Tendo visto o poderoso felino em ação, ele não tinha o menor desejo de enfrentá-lo pessoalmente.

Morto o último gigante, Drizzt desceu pela trilha para se juntar ao amigo.

— Você ainda não compreende sua perícia na batalha! — ele riu, espalmando o homenzarrão nas costas. — Seis gigantes não são demais para nós dois!

— Agora podemos ir encontrar Bruenor? — perguntou Wulfgar, apesar de ver a chama que ainda tremeluzia perigosamente nos olhos cor de lavanda do drow. Ele percebeu que ainda não estavam de partida.

— Não há necessidade — replicou Drizzt. — Estou certo de que os anões tem tudo sob controle. Mas temos, de fato, um problema — continuou ele. Conseguimos matar o primeiro grupo de gigantes e ainda reter o elemento surpresa. Muito em breve, porém, com outros seis desaparecidos, o covil estará alerta para o menor sinal de perigo.

— Os anões devem retornar pela manhã — disse Wulfgar. — Podemos atacar o covil antes do meio-dia.

— Tarde demais — disse Drizzt, fingindo decepção. — Receio que você e eu tenhamos de atacá-los esta noite, sem delongas.

Wulfgar não se surpreendeu nem mesmo discutiu. Temia que ele e o drow estivessem se aventurando em demasia, que o plano do drow fosse por demais ultrajante, mas estava começando a aceitar um fato indiscutível: ele seguiria Drizzt em qualquer aventura, não importava quão improváveis fossem as chances de sobrevivência.

E ele estava começando a admitir para si mesmo que gostava de se arriscar ao lado do elfo negro.

18 A Casa de Sorrisão

Para Drizzt e Wulfgar, foi uma surpresa agradável encontrar a entrada dos fundos do covil dos verbeeg. Ficava bem no alto da íngreme vertente ocidental do afloramento rochoso. Pilhas de lixo e ossos espalhavam-se por todo o terreno na base das rochas, e um filete fino mas constante de fumaça saía da caverna aberta, perfumado com o aroma de carneiro assado.

Os dois companheiros permaneceram algum tempo agachados entre as moitas logo abaixo da entrada, observando o grau de atividade. A lua já havia saído, brilhante e clara, e a noite havia se iluminado consideravelmente.

— Será que chegaremos a tempo para o jantar? — comentou o drow, ainda ostentando um sorriso pretensioso e oblíquo. Wulfgar chacoalhou a cabeça e riu do extraordinário domínio do elfo negro.

Apesar de ambos ouvirem muitas vezes os sons provenientes das sombras logo depois da abertura — o retinir de panelas e vozes ocasionais —, nenhum gigante pusera a cabeça para fora da caverna até um pouco antes da lua se pôr. Um verbeeg gordo, presumivelmente o cozinheiro do covil pelas roupas que usava, arrastou os pés até a soleira e despejou encosta abaixo o lixo de uma grande caçarola de ferro.

— Ele é meu — disse Drizzt, subitamente sério. — Você pode arranjar uma distração?

— O gato o fará — respondeu Wulfgar, embora não estivesse muito entusiasmado com a idéia de ficar sozinho com Guenhwyvar.

Drizzt esgueirou-se pelo aclave rochoso, tentando permanecer nas sombras escuras. Ele sabia que, ao luar, estaria vulnerável até passar a entrada, mas a escalada mostrou-se mais difícil do que havia esperado e ele progredia lentamente. Quase na abertura, ouviu o cozinheiro movimentando-se ao lado da entrada, aparentemente erguendo uma segunda caçarola de lixo para despejar.

Mas o drow não tinha para onde ir. Um grito proveniente da caverna distraiu o cozinheiro. Percebendo que tinha pouquíssimo tempo para alcançar lugar seguro, Drizzt cobriu rapidamente a distância que o separava do nível da porta e espiou a cozinha iluminada por tochas.

O cômodo era mais ou menos quadrado, com um grande forno de pedra na

parede oposta à entrada da caverna. Próxima ao forno, ficava uma porta de madeira ligeiramente entreaberta e, por trás dela, Drizzt ouviu várias vozes de gigantes. Ele não viu o cozinheiro, mas uma caçarola de lixo jazia no chão bem ao lado da entrada.

— Ele logo estará de volta — o drow murmurou consigo mesmo enquanto se esgueirava sem ruído pelo paredão, escolhendo as agarras, elevando-se acima da entrada da caverna. Na base da encosta, um nervoso Wulfgar aguardava absolutamente imóvel enquanto Guenhwyvar, diante dele, andava de um lado para o outro.

Alguns minutos depois, o cozinheiro dos gigantes saiu com a caçarola. Enquanto o verbeeg despejava o lixo, Guenhwyvar fez-se notar. Um grande salto levou o gato à base da encosta. Erguendo a cabeça em direção ao cozinheiro, a pantera negra rosnou.

— Ah, sai fora, seu bichano sarnento — disse bruscamente o gigante, pelo jeito nada impressionado nem surpreso com o repentino aparecimento da pantera —, antes que eu esborrache sua cabeça e te jogue numa panela de ensopado!

Foi vã a ameaça do verbeeg. Enquanto brandia o punho descomunal, a atenção totalmente voltada para o gato, a forma escura de Drizzt Do'Urden saltou do paredão para as costas do monstro. Com as cimitarras já nas mãos, o drow não perdeu tempo para entalhar na garganta do gigante um sorriso de orelha a orelha. Sem emitir um único grito, o verbeeg tombou pelas rochas e foi depositar-se com o resto do lixo. Abruptamente, Drizzt deixou-se cair até a entrada da caverna e girou sobre os calcanhares, rezando para que nenhum outro gigante tivesse entrado na cozinha.

Ele estava seguro por ora. O cômodo estava vazio. Assim que Guenhwyvar e depois Wulfgar galgaram a saliência, Drizzt fez sinal para que o seguissem. A cozinha era pequena (para gigantes) e encontrava-se mal abastecida. Havia uma mesa na parede à direita que ostentava várias panelas. Próxima a ela, ficava um grande cepo no qual estava fincado um cutelo vistoso, enferrujado, denteado e aparentemente havia semanas sem lavar. Acima e à esquerda de Drizzt, ficavam prateleiras com temperos, ervas e outras provisões. O drow foi examiná-las enquanto Wulfgar adiantava-se para espiar o cômodo adjacente. E ocupado.

Também quadrada, essa segunda área era um pouco maior que a cozinha. Uma mesa comprida dividia a sala ao meio e, do outro lado, diretamente em frente ao ponto em que se encontrava, Wulfgar viu uma segunda porta. Três gigantes estavam sentados no lado da mesa mais próximo de Wulfgar, um quarto estava de pé entre

eles e a porta, e mais dois sentavam-se do outro lado. O grupo deleitava-se com carneiro assado e sugava ruidosamente um ensopado espesso, o tempo todo xingando e escarnecendo uns dos outros. Um típico jantar comunitário dos verbeeg. Wulfgar notou com um interesse nada passageiro que os monstros arrancavam a carne dos ossos com as mãos nuas. Não havia armas na sala.

Drizzt, segurando um saco que encontrara nas prateleiras, desembainhou novamente uma de suas cimitarras e, com Guenhwyvar a seu lado, juntou-se a Wulfgar.

— Seis — sussurrou Wulfgar, apontando a sala. O imenso bárbaro ergueu Garra de Palas e meneou a cabeça, ansioso.

Drizzt espiou pela porta e rapidamente formulou um plano de ataque. Apontou Wulfgar e depois a porta.

— Direita — sussurrou. Depois, indicou a si próprio. — Atrás de você, esquerda.

Wulfgar compreendeu-o perfeitamente, mas perguntou-se por que ele não incluía Guenhwyvar. O bárbaro apontou o gato.

Drizzt meramente deu de ombros e sorriu, e Wulfgar compreendeu. Mesmo o cético bárbaro acreditava que Guenhwyvar entenderia onde ela se encaixava melhor no plano.

Com um estremecimento, Wulfgar livrou-se do formigamento nervoso em seus músculos e apertou Garra de Palas com força. Com uma rápida piscadela do companheiro, ele irrompeu pela porta e precipitou-se sobre o alvo mais próximo. O gigante, o único do grupo de pé naquele momento, conseguiu virar-se e encarar o atacante, mas foi só isso. Garra de Palas traçou um arco baixo e ergueu-se com precisão letal, chocando-se contra o ventre do verbeeg. Impelido para cima, o martelo esmagou a base do peito do gigante. Com sua incrível força, Wulfgar chegou realmente a levantar o monstro descomunal a uma boa distância do chão. Prostrada e sem fôlego, a criatura caiu ao lado do bárbaro, mas ele não lhe deu mais atenção; já planejava o segundo golpe.

Drizzt, com Guenhwyvar logo em seus calcanhares, passou correndo pelo amigo em direção aos dois atordoados gigantes sentados mais à esquerda da mesa. Com um gesto brusco, ele abriu o saco que segurava e girou o corpo assim que alcançou os alvos, cegando-os com uma nuvem de farinha. O drow jamais afrouxou o passo, abriu com a cimitarra a garganta de um dos verbeeg cobertos de farinha e, em

seguida, jogou-se para trás e rolou por sobre o tampo da mesa de madeira. Guenhwyvar saltou sobre o outro gigante, e suas poderosas mandíbulas esfaquearam a virilha do monstro.

Os dois verbeeg do outro lado da mesa foram os primeiros do grupo a realmente reagir. Um deles ficou de pé num salto, pronto para receber a investida rodopiante de Drizzt, enquanto o segundo, destacando-se involuntariamente como o próximo alvo de Wulfgar, disparou para a porta de trás.

Wulfgar rapidamente mirou o gigante em fuga e arremessou Garra de Palas sem hesitação. Se Drizzt, que naquele instante rolava pela mesa, tivesse percebido o quão perto estivera de interceptar o vôo do martelo de guerra, teria dedicado algumas palavras amáveis ao amigo. Mas o martelo atingiu seu alvo, golpeou o verbeeg no ombro e arremessou o monstro contra a parede com força suficiente para quebrar-lhe o pescoço.

O gigante que Drizzt retalhara contorcia-se no chão e levava a mão à garganta numa tentativa inútil de estancar o jorro de sangue. E Guenhwyvar já despachava o outro sem dificuldades. Restavam apenas dois verbeeg.

Drizzt completou a manobra e caiu de pé do outro lado da mesa, esquivando-se habilmente das mãos do verbeeg que esperava por ele. Fez a volta rapidamente, colocando-se entre o oponente e a porta. O gigante, com as mãos descomunais estendidas, girou sobre os calcanhares e atacou. Mas a segunda cimitarra do drow já fazia companhia a primeira e ambas se entrelaçavam numa fascinante dança mortal. A cada cintilação das espadas, mais um dos dedos nodosos do gigante caía girando no chão. Não demorou muito e o verbeeg tinha apenas dois cotos ensangüentados em lugar das mãos. Insanamente enfurecida, a criatura brandia desvairadamente os braços como se fossem clavas. A cimitarra de Drizzt enfiou-se sob a têmpora do monstro, pondo um fim a sua loucura.

Entrementes, o último gigante atacara o bárbaro desarmado. Ele passou os braços imensos em torno de Wulfgar e ergueu-o no ar, tentando espremê-lo até a morte. Wulfgar retesou os músculos numa tentativa desesperada de impedir que o inimigo muito maior lhe partisse a espinha.

O bárbaro teve dificuldade para recuperar o fôlego. Enfurecido, ele deu com o punho no queixo do gigante e ergueu a mão para um segundo golpe.

Mas nesse momento, obedecendo ao encantamento de Bruenor, o martelo de guerra mágico estava de volta em sua mão. Com um grito de júbilo, Wulfgar deu com a ponta romba de Garra de Palas no olho do gigante e o arrancou. O gigante

afrouxou o abraço e cambaleou para trás em agonia. O mundo havia se tornado uma tal mancha indistinta de dor para o monstro que ele sequer viu Garra de Palas traçando um arco sobre a cabeça de Wulfgar e ganhando velocidade em direção a seu crânio. Ele sentiu uma explosão quente quando o pesado martelo abriu-lhe a cabeça. O corpo sem vida quicou sobre a mesa e derramou ensopado e pedaços de carneiro por todo o chão.

— Não entorne a comida! — gritou Drizzt, fingindo ira enquanto corria para apanhar uma costeleta de aparência particularmente succulenta.

De repente, eles ouviram passos de botas pesadas e gritos que se aproximavam pelo corredor atrás da segunda porta.

— Para fora! — berrou Wulfgar e voltou-se para a cozinha.

— Espere! — gritou Drizzt. — A festa está só começando! — Ele apontou um túnel sombrio, iluminado por tochas, que partia da parede esquerda da sala. — Por ali! Rápido!

Wulfgar sabia que estavam abusando da sorte, mas novamente flagrou-se dando ouvidos ao elfo.

E novamente o bárbaro sorria.

Wulfgar passou pelos pesados suportes de madeira no início do túnel e correu em direção à obscuridade. Tinha percorrido uma distância razoável, com Guenhwyvar incomodamente correndo bem a seu lado, quando percebeu que Drizzt não o seguia. Ele deu meia-volta, bem a tempo de ver o drow deixar casualmente a sala e passar pelas vigas de madeira. Drizzt havia embainhado as cimitarras. Segurava um longo punhal cuja ponta cruel fincava-se firmemente num pedaço de carneiro.

— E os gigantes? — perguntou Wulfgar em meio à escuridão.

Drizzt deu um passo para o lado e colocou-se atrás de uma das imensas vigas de madeira.

— Logo atrás de mim — explicou tranqüilamente enquanto arrancava com os dentes outro pedaço de sua refeição. O queixo de Wulfgar caiu quando um bando de verbeeg furibundos investiu túnel adentro, sem sequer notar o drow ali escondido.

— *Prayne de crabug ahm keike rinedere be-yogt iglo kes gronl* — gritou Wulfgar ao girar sobre os calcanhares e disparar pelo corredor, esperando que este

não levasse a um beco sem saída.

Drizzt retirou o pedaço de carneiro da ponta do punhal e acidentalmente deixou-o cair no chão, praguejando em silêncio por desperdiçar boa comida. Limpando o punhal com a língua, ele esperou pacientemente. Assim que o último verbeeg passou, ele deixou o esconderijo, enfiou o punhal nas costas do joelho do gigante retardatário e voltou a esconder-se do outro lado da viga. O gigante ferido uivou de dor mas, quando ele ou seus companheiros houvessem se virado, o drow já teria desaparecido.

Wulfgar fez uma curva e grudou na parede, adivinhando facilmente o que interrompera a perseguição. O bando dera a volta ao descobrir que havia um outro intruso mais perto da saída.

Um gigante saltou por entre os suportes e postou-se de pernas bem abertas e a clava preparada, os olhos movendo-se de uma porta à outra enquanto tentava descobrir que rota o atacante invisível havia tomado. Atrás dele, e bem mais para o lado, Drizzt puxou duas pequenas facas, uma de cada bota, e perguntou-se como os gigantes poderiam ser tão estúpidos a ponto de caírem duas vezes no mesmo truque em questão de dez segundos. Sem querer discutir com a boa sorte, o elfo lançou-se por trás de sua próxima vítima e, antes que os verbeeg ainda no corredor conseguissem emitir um grito de alerta, enfiou fundo uma das facas na coxa do gigante, cortando-lhe o tendão do jarrete. O gigante cambaleou para o lado e Drizzt, entre saltos ligeiros, admirou-se com os maravilhosos alvos que davam as veias grossas no pescoço de um verbeeg quando a mandíbula do monstro se contraía de dor.

Mas o drow não teve tempo para se deter e refletir sobre os sucessos da batalha. O resto do bando — cinco gigantes furiosos — já havia atirado para um lado o companheiro ferido no túnel e estava apenas a alguns passos de distância. Ele enterrou a segunda faca no pescoço do verbeeg e dirigiu-se para a porta que dava acesso ao interior do covil. Ele a teria alcançado não fosse pelo fato de o primeiro gigante a voltar para a sala carregar uma pedra. Em geral, os verbeeg são exímios atiradores de pedras, e este era melhor que a maioria. A cabeça desprotegida do elfo era seu alvo e o arremesso foi certo.

O arremesso de Wulfgar também atingiu o alvo. Garra de Palas estilhaçou a espinha do gigante retardatário no momento em que ele passava pelo companheiro machucado no túnel. O verbeeg ferido, esforçando-se para arrancar o punhal de Drizzt do joelho, fitou, descrente, o companheiro morto tão repentinamente e a ensandecida e fatal investida do feroz bárbaro.

Com o canto do olho, Drizzt viu a pedra chegando. Conseguiu encolher-se o bastante para evitar que sua cabeça fosse esmagada, mas o pesado projétil atingiu-o no ombro e o fez voar até o chão. O mundo começou a girar como se Drizzt fosse seu eixo. Ele lutou para se reorientar pois, em algum canto de sua mente, entendia que o gigante se aproximava para dar cabo dele. Mas tudo parecia um borrão. Nesse momento, algo bem perto de seu rosto conseguiu chamar-lhe a atenção. Fixou os olhos na coisa, esforçando-se para encontrar o foco e obrigar tudo o mais a parar de girar.

Um dedo de verbeeg.

O drow recuperou-se. Sem hesitação, ele tentou sacar a arma.

Compreendeu que era tarde demais quando viu o gigante, com a clava erguida para um golpe fatal, elevando-se acima dele.

O gigante ferido deu um passo em direção ao meio do túnel para receber a investida do bárbaro. A perna do monstro estava dormente e ele não conseguia firmar os pés. Wulfgar, com Garra de Palas confortavelmente de volta a suas mãos, empurrou-o para o lado com um tapa e continuou até entrar na sala. Dois gigantes esperavam por ele.

Guenhwyvar trançou-se por entre as pernas de um gigante quando este se voltava e saltou tão alto quanto permitiam os músculos fortes. No exato momento em que o verbeeg começava a brandir sua clava contra o elfo prostrado, Drizzt viu uma sombra negra passar logo em frente a seu rosto. Um rasgão recortado sulcava a face do gigante. Drizzt compreendeu o que acontecera quando ouviu as patas acolchoadas de Guenhwyvar assentarem-se na mesa e impulsionarem o gato quase até o outro lado da sala. Apesar de um segundo gigante agora ter se juntado ao primeiro e ambos sustentarem no ar as clavas, prontos para atacar, Drizzt ganhara todo o tempo de que precisava. Rápido como um raio, ele desembainhou uma das cimitarras e a enfiou na virilha do primeiro gigante. O monstro dobrou-se de agonia, servindo de escudo a Drizzt, e recebeu na nuca o golpe de seu camarada. O drow murmurou um "obrigado" enquanto rolava sobre o cadáver, apoiou os pés no chão e novamente desferiu uma estocada para cima, mas dessa vez ele ergueu o corpo para acompanhar a espada.

A hesitação custara a vida de mais um gigante. Pois, enquanto o verbeeg atordado fitava, estarrecido, os miolos do amigo espalhados por toda a clava, a lâmina recurva do drow enfiava-se sob sua caixa torácica, atravessava-lhe os pulmões e atingia o coração do monstro.

O tempo passou devagar para o gigante mortalmente ferido. A clava que havia largado pareceu levar minutos para atingir o chão. Com o movimento sutil de uma árvore em queda, o verbeeg escorregou pela cimitarra. Ele sabia que estava caindo, mas o chão jamais veio recebê-lo. Jamais...

Wulfgar esperava ter acertado o gigante ferido no túnel com força suficiente para mantê-lo fora de combate durante algum tempo: ele estaria numa situação realmente difícil caso a criatura o atacasse pelas costas naquele momento. Já estava atarefado demais, trocando golpes com os dois gigantes que agora enfrentava. Entretanto, ele não precisava ter se preocupado com a retaguarda, pois o verbeeg ferido afundou-se na parede do túnel, alheio ao que acontecia a seu redor. E, na direção oposta, Drizzt acabara de matar os outros dois gigantes. Wulfgar gargalhou alto ao ver o amigo limpar o sangue da espada e atravessar mais uma vez a sala. Um dos verbeeg também notou o elfo negro e abandonou a luta com o bárbaro para enfrentar esse novo adversário.

— 'tá legal, nanico. 'cê acha que pode me encarar de igual pra igual e viver pra contar a história? — berrou o gigante.

Fingindo desespero, Drizzt olhou ao redor. Como sempre, ele encontrou uma maneira fácil de vencer aquela luta. Com o ventre rente ao chão, Guenhwyvar havia se esgueirado por trás dos corpos dos gigantes, tentando se colocar numa posição favorável. Drizzt deu um pequeno passo para trás e incitou o gigante a colocar-se no caminho do grande felino.

A clava do gigante colidiu com as costelas de Wulfgar e jogou-o para cima, contra a viga de madeira. O bárbaro, porém, era de uma natureza mais resistente que a madeira e recebeu estoicamente o golpe, retribuindo-o com duas vezes mais força usando Garra de Palas. Mais uma vez, o verbeeg golpeou e novamente Wulfgar respondeu. O bárbaro vinha lutando sem descanso havia mais de dez minutos, mas a adrenalina corria em suas veias e ele sequer estava esbaforido. Passou a dar valor às horas intermináveis que trabalhara para Bruenor nas minas e aos muitos quilômetros que Drizzt o fizera correr durante as primeiras sessões quando seus golpes começaram a se abater com maior frequência sobre o oponente cada vez mais cansado. O gigante avançou sobre Drizzt.

— Argh! Fica quieto, seu rato miserável! — grunhiu. — E não me venha com os seus truquezinhos! Quero só ver como 'cê se sai numa luta justa.

Assim que os dois se aproximaram, Guenhwyvar disparou pela pequena distância que a separava deles e afundou as presas no tornozelo do verbeeg. O

gigante involuntariamente relanceou os olhos em direção ao inimigo que o atacava pelas costas, mas recuperou-se rapidamente e voltou a olhar para o elfo...

... Bem a tempo de ver a cimitarra entrar em seu peito.

Drizzt respondeu à expressão perplexa do monstro com uma pergunta:

— Em qual dos nove infernos você foi achar a idéia de que eu lutaria de maneira justa?

O verbeeg cambaleou para longe. A lâmina não lhe atingira o coração, mas ele sabia que o ferimento logo se mostraria fatal caso não recebesse cuidados. O sangue escorria livremente pela túnica de couro do monstro, e ele sofria visivelmente ao tentar respirar. Drizzt alternou seus ataques com Guenhwyvar, golpeando e esquivando-se das respostas desajeitadas do monstro enquanto a parceira atacava pelo outro lado. Eles sabiam, e o gigante também, que a luta logo chegaria ao fim.

O gigante que lutava com Wulfgar já não conseguia mais sustentar uma postura defensiva com sua pesada clava. Wulfgar também começava a ficar cansado, de modo que deu início a uma velha canção de guerra da tundra, a Canção de Tempus, e as notas em crescendo inspiraram-no a desferir uma derradeira salva de golpes. Ele esperou até a clava do verbeeg inevitavelmente se abaixar um pouco e golpeou com Garra de Palas, uma, duas, três vezes. Wulfgar quase desmaiou de exaustão depois do terceiro golpe, mas o gigante jazia todo enroscado no chão. Cansado, o bárbaro apoiou-se na própria arma e assistiu aos dois amigos fazerem o verbeeg deles em pedaços.

— Muito bem! — riu Wulfgar assim que o último gigante tombou. Drizzt caminhou até o bárbaro, com o braço esquerdo a pender flacidamente. A jaqueta e a camisa haviam se rasgado onde a pedra o atingira, e a pele exposta do ombro estava inchada e escoriada.

Wulfgar fitou o ferimento com genuína preocupação, mas Drizzt respondeu-lhe a muda indagação erguendo o braço acima da cabeça, embora um esgar de dor acompanhasse o esforço.

— Vai sarar logo — ele tranquilizou Wulfgar. — É só um inchaço feio e acho que é um preço pequeno a se pagar em comparação aos cadáveres de treze verbeeg!

Um gemido baixo fez-se ouvir no túnel.

— Doze, por enquanto — corrigiu Wulfgar. — Parece que um deles não está bem morto. — Inspirando profundamente, Wulfgar ergueu Garra de Palas e virou-se

para completar o serviço.

— Só um instante — insistiu Drizzt, pois um pensamento assediava-lhe a mente. — Quando os gigantes investiram contra você no túnel, você berrou algo em sua língua materna, creio eu. O que foi que disse?

Wulfgar gargalhou entusiasticamente.

— Um antigo grito de guerra da Tribo do Alce — explicou ele. — Força para os amigos e morte aos inimigos!

Drizzt fitou o bárbaro, desconfiado, e perguntou-se quão bem Wulfgar conseguiria mentir de improviso.

□□□

O verbeeg ferido apoiava-se ainda contra a parede do túnel quando os dois companheiros e Guenhwyvar o encontraram. O punhal do drow continuava enterrado profundamente no joelho do gigante e a lâmina estava presa firmemente entre dois ossos. O gigante fitou os homens com olhos cheios de ódio, porém estranhamente serenos, quando eles se aproximaram.

— 'cê vai pagar por isto — ele cuspiu em Drizzt. — Sorrisão vai brincar com você antes de te matar, pode ter certeza!

— Ah, esta coisa fala — disse Drizzt a Wulfgar. E depois para o gigante — Sorrisão?

— É o dono da caverna — respondeu o gigante. — Sorrisão vai querer conhecer vocês.

— E nós vamos querer conhecer Sorrisão! — vociferou Wulfgar. — Temos uma dívida a pagar; uma pequena questão referente a dois anões!

Assim que Wulfgar mencionou os anões, o gigante cuspiu de novo. A cimitarra de Drizzt cintilou e deteve-se a uma polegada da garganta do monstro.

— Me mata logo e acaba com isso — riu o gigante, genuinamente indiferente. A despreocupação do monstro enervava Drizzt. — Eu sirvo ao mestre! — proclamou o gigante. — É a glória morrer por Alçar Kessell!

Wulfgar e Drizzt entreolharam-se, apreensivos. Nunca tinham visto ou ouvido falar desse tipo de dedicação fanática num verbeeg, e a visão os perturbava. O principal defeito dos verbeeg, algo que sempre os impedira de dominar as raças

menores, era sua relutância em se dedicar sinceramente a uma causa e sua inabilidade de seguir um líder.

— Quem é Akar Kessell? — indagou Wulfgar.

O gigante riu maldosamente.

— Se 'cês são amigos dos aldeão, logo vão ficar sabendo!

Pensei que você tivesse dito que Sorrisão era o dono desta caverna — disse Drizzt.

— Da caverna — respondeu o gigante. — E antes de uma tribo. Mas Sorrisão segue o mestre agora.

— Estamos encencados — murmurou Drizzt para Wulfgar. — Você alguma vez ouviu falar de um chefe verbeeg cedendo a liderança a um outro sem uma briga?

— Temo pelos anões — disse Wulfgar.

Drizzt deu as costas ao gigante e decidiu mudar de assunto a fim de extrair informações de relevância mais imediata para a situação em que eles se encontravam.

— O que há no fim deste túnel?

— Nada — disse o verbeeg, rápido demais. — Hã, é onde a gente dorme, só isso.

Leal, mas estúpido, observou Drizzt. Virou-se novamente para Wulfgar.

— Precisamos apagar Sorrisão e quaisquer outros na caverna capazes de voltar para avisar esse tal Akar Kessell.

— E o que fazemos com este aqui? — perguntou Wulfgar. Mas o gigante respondeu à pergunta por Drizzt. Devaneios de glória forçaram-no a ir ao encontro da morte a serviço do mago. Ele retesou os músculos, ignorando a dor no joelho, e investiu contra os companheiros.

Garra de Palas esmagou a clavícula e o pescoço do verbeeg ao mesmo tempo em que a cimitarra de Drizzt se enfiava por entre suas costelas e Guenhwyvar abocanhava-lhe o ventre.

Mas a máscara mortuária do gigante era um sorriso.

O corredor atrás da porta dos fundos da sala de jantar estava escuro, e os companheiros foram obrigados a tirar do suporte uma das tochas do outro corredor para levar com eles. Serpeando pelo longo túnel, aprofundando-se cada vez mais no interior da colina, eles passaram por várias câmaras pequenas, a maioria delas vazia, mas algumas com engradados de provisões de vários tipos: víveres, peles, clavas e lanças sobressalentes. Drizzt presumiu que Kessell planejava usar a caverna como uma base de operações para seu exército.

A escuridão continuou absoluta por uma boa distância e Wulfgar, sem a visão noturna de seu companheiro élfico, começou a ficar nervoso quando a tocha se pôs a arder com menor intensidade. Mas, então, eles chegaram a uma câmara ampla, de longe a maior das que haviam visto, e, para além de seus limites, o túnel abria-se na noite clara.

— Chegamos à porta da frente — disse Wulfgar. — E está entreaberta. Você acha que Sorrisão saiu?

— Psiu — Drizzt o silenciou. O drow achava ter ouvido algo na escuridão, bem à direita deles. Fez sinal para que Wulfgar permanecesse no centro da sala com a tocha enquanto ele se esgueirava pelas sombras.

Drizzt deteve-se assim que ouviu vozes ríspidas de gigantes logo adiante, apesar de não conseguir entender por que não lhes enxergava os vultos corpulentos. Quando topou com uma grande lareira, ele compreendeu tudo. As vozes ecoavam pela chaminé.

— Sorrisão? — perguntou Wulfgar quando o drow reapareceu.

— Deve ser — raciocinou Drizzt. — Você acha que consegue passar pela chaminé?

O bárbaro assentiu. Ergueu Drizzt primeiro — o braço esquerdo do drow continuava inútil — e depois o acompanhou, deixando Guenhwyvar de vigia.

A chaminé seguia para cima, serpenteando por alguns metros, e depois chegava a uma intersecção. Um dos ramos descia até a sala de onde provinham as vozes e o outro estreitava-se à medida que subia até a superfície. A discussão, agora, mostrava-se ruidosa e acalorada, e Drizzt desceu para investigar. Wulfgar segurou os pés do drow para ajudá-lo a completar lentamente aquela última descida, já que a inclinação tornava-se quase vertical. Pendurado de ponta cabeça, Drizzt espiou pela borda da lareira para dentro de uma outra sala. Viu três gigantes: um ao lado da porta na extremidade mais distante da sala, com cara de quem queria sair, e um

segundo, de costas para a lareira, sendo repreendido pelo terceiro, um gigante do gelo imensamente alto e corpulento. O sorriso desfigurado e desprovido de lábios levou Drizzt a concluir que ele olhava para Sorrisão.

— Pra contar tudo pra Sorrisão! — defendia-se o gigante menor.

— 'cê fugiu do combate — disse Sorrisão, carrancudo. — 'cê abandonou os amigos pra morrer!

— Não... — protestou o gigante, mas Sorrisão já ouvira o bastante. Com uma pancada violenta de seu imenso machado, ele arrancou a cabeça do gigante menor.

□□□

Os homens encontraram Guenhwyvar diligentemente de vigia quando saíram da chaminé. O grande felino voltou-se e emitiu um rosnado de reconhecimento assim que viu seus companheiros. Wulfgar, não entendendo o ronrom gutural como um som amistoso, afastou-se cautelosamente um passo.

— Deve haver um túnel lateral em algum lugar do corredor principal — raciocinou Drizzt, sem tempo para achar graça do nervosismo de seu amigo.

— Vamos acabar logo com isto, então — disse Wulfgar.

Eles encontraram a passagem como o drow havia predito e logo chegaram a uma porta que imaginaram levaria à sala com os gigantes remanescentes.

Trocaram palmadas nos ombros, para dar sorte, e Drizzt acariciou Guenhwyvar, embora Wulfgar declinasse do convite para fazer o mesmo. Em seguida, irromperam sala adentro.

O cômodo estava vazio. Uma porta, antes invisível para Drizzt desde seu ponto de observação na lareira, encontrava-se entreaberta.

□□□

Sorrisão enviou o único soldado remanescente pela porta lateral secreta com uma mensagem para Akar Kessell. O imenso gigante fora desmoralizado e sabia que o mago não aceitaria facilmente a perda de tantos soldados valiosos. A única chance de Sorrisão era cuidar dos dois guerreiros invasores e esperar que as cabeças deles satisfizessem o patrão inclemente. O gigante grudou a orelha à porta e aguardou até suas vítimas entrarem na sala contígua.

□□□

Wulfgar e Drizzt passaram pela segunda porta e entraram numa câmara extravagante, com o chão adornado com peles suntuosas e almofadas grandes e fofas. Duas outras portas levavam para fora da sala. Uma delas estava ligeiramente aberta e dava para um corredor escuro, a outra encontrava-se fechada.

De repente, Wulfgar deteve Drizzt com a palma esticada de uma das mãos e fez sinal para que o drow ficasse quieto. A virtude intangível de um verdadeiro guerreiro, o sexto sentido que lhe permite sentir o perigo invisível, entrara em ação. Lentamente, o bárbaro virou-se para a porta fechada e ergueu Garra de Palas acima da cabeça. Deteve-se um instante e aprumou a cabeça, esforçando-se para ouvir um som confirmador. Nada. Mas Wulfgar confiava em seus instintos. Urrou para Tempus e arremessou o martelo. Rachou a porta com um estrépito ensurdecedor, pondo abaixo as tábuas. E Sorrisão também.

Drizzt notou o vaivém da porta secreta do outro lado da sala, atrás do chefe dos gigantes, e concluiu que o último dos gigantes devia ter fugido. Rapidamente, o drow acionou Guenhwyvar. A pantera também compreendeu a situação, pois partiu como um raio, transpôs com um grande salto a forma convulsa de Sorrisão e disparou para fora da caverna a fim de dar caça ao verbeeg fugitivo.

O sangue escorria de um dos lados da cabeça do imenso gigante, mas o osso espesso do crânio rejeitara o martelo. Drizzt e Wulfgar observaram, incrédulos, o imenso gigante do gelo chacoalhar as papadas sob o queixo e erguer-se para enfrentá-los.

— Isso não vale — protestou Wulfgar.

— É um gigante teimoso — Drizzt deu de ombros.

O bárbaro esperou até Garra de Palas retornar a sua mão, depois posicionou-se juntamente com o drow para enfrentar Sorrisão.

O gigante permaneceu à porta, para impedir que qualquer um dos adversários o flanqueasse, enquanto Wulfgar e Drizzt avançavam, confiantes. Os três trocaram olhares ameaçadores e alguns golpes leves enquanto mediam uns aos outros.

— Sorrisão, eu presumo — disse Drizzt, com uma reverência.

— O próprio — proclamou o gigante. — Sorrisão! O último inimigo em que 'cês vão botar os olhos!

— Além de teimoso, é confiante — comentou Wulfgar.

— Homenzinho — retorquiu o gigante —, já esborrachei uns cem da sua raçazinha!

— Mais razão ainda para que nós o matemos — declarou Drizzt tranqüilamente.

Com súbita rapidez e ferocidade, algo que surpreendeu seus dois oponentes, Sorrisão brandiu o imenso machado num movimento amplo. Wulfgar deu um passo para trás, colocando-se fora de alcance do golpe fatal, e Drizzt conseguiu abaixar-se a tempo, mas o drow estremeceu ao ver a lâmina do machado arrancar um naco de bom tamanho da parede de pedra.

Wulfgar voltou a investir contra o monstro assim que o machado passou por ele e golpeou com Garra de Palas o peito largo de Sorrisão. O gigante encolheu-se, mas recebeu a pancada.

— Vai ter que me acertar com mais força do que isso, homenzinho! — berrou a criatura ao lançar um poderoso contragolpe com a cabeça chata do machado.

Novamente, Drizzt abaixou-se para escapar ao golpe. Wulfgar, entretanto, cansado como estava dos combates, não se moveu rápido o bastante para recuar e colocar-se fora de alcance. O bárbaro conseguiu erguer Garra de Paías diante de si, mas a força bruta da pesada arma de Sorrisão fez com que ele colidisse violentamente contra a parede. Desmaiou e foi ao chão.

Drizzt sabia que estavam encrocados. Seu braço esquerdo continuava inútil, os reflexos ficavam cada vez mais lentos devido à exaustão, o gigante era simplesmente forte demais e de nada adiantaria tentar bloquear-lhe os golpes. Ele conseguiu fazer passar uma estocada curta da cimitarra enquanto o gigante se recuperava para o próximo golpe e, em seguida, fugiu para o corredor principal.

— Corra, seu cão negro! — berrou o gigante. — Vou ficar no teu calcanhar e vou te pegar! — Sorrisão lançou-se atrás de Drizzt, farejando a presa.

O drow embainhou a cimitarra ao alcançar a passagem principal e procurou um bom lugar para emboscar o monstro. Nada encontrou. Depois, seguiu meio caminho até a saída e aguardou.

— Onde 'cê vai se esconder? — escarneceu Sorrisão, assim que seu corpanzil descomunal entrou no corredor. Pairando nas sombras, o drow atirou as duas facas. Ambas atingiram o alvo, mas Sorrisão mal e mal afrouxou o passo.

Drizzt saiu da caverna. Sabia que, se Sorrisão não o seguisse, ele teria de voltar lá para dentro; certamente não poderia abandonar Wulfgar para morrer. Os primeiros

raios da aurora haviam chegado à montanha e a preocupação de Drizzt era a luz crescente arruinar as poucas chances que teria de armar uma emboscada. Trepando numa das pequenas árvores que ocultavam a saída, ele sacou o punhal.

Sorrisão saiu impetuosamente à luz do sol e olhou ao redor, em busca de sinais do drow em fuga.

— 'cê já era, seu cachorro miserável! 'cê não tem pr'onde fugir!

De repente, Drizzt estava sobre o monstro, retalhando-lhe a cara e o pescoço com uma saraivada de punhaladas e golpes cortantes. O gigante uivou de fúria e arremessou violentamente para trás o corpo enorme, fazendo com que Drizzt — incapaz de se agarrar com firmeza devido ao braço enfraquecido — voasse de volta ao túnel. O drow caiu pesadamente sobre o ombro machucado e quase desfaleceu de agonia. Ele se contorceu um instante, tentando ficar novamente de pé, mas topou com uma bota pesada. Sabia que Sorrisão não teria conseguido chegar a ele tão rápido. Virou-se lentamente até ficar de costas, imaginando de onde saíra aquele novo gigante.

Mas a perspectiva do drow alterou-se dramaticamente ao ver Wulfgar de pé ao lado dele, com Garra de Palas firme em suas mãos e um olhar sinistro estampado no rosto. Wulfgar jamais tirou os olhos do gigante enquanto este entrava no túnel.

— Ele é meu — disse impiedosamente o bárbaro.

A aparência de Sorrisão era realmente hedionda. O lado da cabeça atingido pelo martelo estava empastado com sangue escuro e seco, enquanto o outro — e vários pontos da cara e do pescoço — brilhava com o sangue de ferimentos frescos. As duas facas que Drizzt arremessara ainda estavam cravadas no peito do gigante como mórbidas medalhas de honra.

— Vai agüentar mais um? — provocou Wulfgar, arremessando Garra de Palas mais uma vez contra o gigante.

Em resposta, Sorrisão estufou o peito desafiadoramente para bloquear o golpe.

— Agüento tudo o que 'cê tiver aí! — gabou-se ele.

Garra de Palas atingiu o alvo e Sorrisão deu um passo cambaleante para trás. O martelo quebrara-lhe uma ou duas costelas, nada que o gigante não conseguisse suportar.

Entretanto, com conseqüências bem mais letais e sem que Sorrisão percebesse,

Garra de Palas impelira uma das facas de Drizzt através do revestimento do coração do gigante.

— Já posso correr — Drizzt murmurou para Wulfgar quando viu o gigante avançar novamente.

— Eu fico — insistiu o bárbaro, sem o menor tremor na voz. Drizzt sacou a cimitarra.

— Belas palavras, meu bravo amigo. Vamos derrubar esse animal imundo: a comida nos espera!

— 'cê vai ver que é mais fácil falar! — retorquiu Sorrisão. Sentiu uma repentina aguilhoada no peito, mas ignorou a dor com um grunhido. — 'cês já deram o que tinham pra dar e eu continuo atacando! 'cês não têm a menor chance!

Tanto Drizzt quanto Wulfgar temeram que as bazófias do gigante fossem mais verdadeiras do que qualquer um deles admitiria. Estavam nas últimas, feridos e fatigados, porém determinados a ficar e a terminar o serviço.

Mas a total confiança do imenso gigante, aproximando-se sempre no mesmo ritmo, era mais do que ligeiramente assustadora.

Sorrisão percebeu que algo estava terrivelmente errado quando chegou a apenas alguns passos dos dois companheiros. Wulfgar e Drizzt também o perceberam, pois o passo do gigante afrouxou-se visivelmente.

O gigante olhou para eles, ultrajado, como se tivesse sido enganado.

— Canalhas! — disse, com voz entrecortada e uma golfada de sangue a irromper de sua boca. — Que truque...

Sorrisão caiu morto sem mais uma palavra.

□□□

— Devemos ir atrás do gato? — perguntou Wulfgar quando eles voltaram à porta secreta.

Drizzt envolvia uma tocha com alguns trapos que encontrara.

— Tenha fé na sombra — respondeu. — Guenhwyvar não deixará o verbeeg escapar. Além disso, uma boa refeição espera por mim lá na caverna.

— Vá você — disse Wulfgar. — Ficarei aqui, vigiando, até o gato retornar.

Drizzt apertou o ombro do homenzarrão antes de deixá-lo. Eles haviam passado por muita coisa no breve período de tempo em que estiveram juntos, e Drizzt desconfiava que a emoção estava apenas começando. O drow entoava uma canção de banquete enquanto se dirigia à passagem principal, mas apenas para ludibriar Wulfgar, pois a mesa de jantar não seria sua primeira parada. O gigante com quem haviam falado antes fora evasivo quando indagado sobre o que jazia no fim do túnel que lhes restava explorar. E, com tudo o mais que descobriram, Drizzt acreditava que aquilo só poderia significar uma coisa: tesouro.



A grande pantera corria por sobre as pedras fragmentadas e ganhava terreno em relação ao gigante de passos pesados. Não demorou muito e Guenhwyvar já podia ouvir a respiração difícil do verbeeg a cada esforço da criatura para saltar e galgar as rochas. O gigante seguia na direção de Valvertente e da vasta tundra. Mas tão frenética era sua fuga que não trocava a encosta do Sepulcro de Kelvin pelo terreno menos acidentado do vale. Buscava uma rota mais direta, acreditando que aquele seria o caminho mais rápido para a segurança.

Guenhwyvar conhecia a região tão bem quanto seu mestre, sabia onde cada criatura da montanha tinha sua toca. O gato já discernira aonde queria conduzir o gigante. Como um cão pastor, ela cobriu a distância remanescente e arranhou os flancos do gigante, desviando-o na direção de um profundo lago alpestre. O aterrorizado verbeeg, certo de que o letal martelo de guerra ou a célere cimitarra não estavam muito distantes, não ousava deter-se para enfrentar a pantera. Escorregava às cegas pelo caminho que Guenhwyvar escolhera.

Pouco tempo depois, Guenhwyvar separou-se do gigante e passou-lhe à frente. Quando o gato alcançou a margem do lago gelado, inclinou a cabeça e concentrou os sentidos aguçados, esperando avistar algo que pudesse ajudá-lo a completar a tarefa. Foi então que Guenhwyvar percebeu um minúsculo movimento na água, sob as cintilações da luz matutina. Os olhos penetrantes distinguiram a forma alongada que ali jazia imóvel como a morte. Satisfeita com a armadilha já preparada, Guenhwyvar escondeu-se atrás de uma saliência rochosa ali perto e esperou.

O gigante arrastou-se até o lago, respirando com dificuldade. Recostou-se a um matacão por um instante, malgrado seu terror. Tudo parecia suficientemente seguro por ora. Assim que recuperou o fôlego, o gigante olhou rapidamente ao redor, em busca de sinais de seu perseguidor, depois voltou a seguir em frente.

Havia apenas um caminho através do lago, um tronco caído que lhe tomava o centro, e todas as rotas alternativas em torno do lago, embora este não tosse muito

largo, serpeavam por vertentes íngremes e rochas protuberantes, Prometendo uma lenta travessia.

O verbeeg experimentou o tronco. Parecia firme e, portanto, o monstro cautelosamente começou a travessia. O gato esperou até o gigante chegar ao centro do lago, depois abandonou impetuosamente o esconderijo e lançou-se contra o verbeeg. O gato caiu com todo o seu peso sobre o gigante surpreso, fincou as patas no peito do monstro e ricocheteou de volta à segurança da margem. Guenhwyvar chapinhou nas águas glaciais, mas escalou a margem rapidamente e saiu do perigoso lago. O gigante, porém, balançou os braços desvairadamente por um instante, tentando manter seu precário equilíbrio, e depois caiu, espalhando água para todos os lados. As águas afluíram para cima e sugaram-no para baixo. Em desespero, o gigante atirou-se a um tronco que flutuava ali por perto, a forma que Guenhwyvar reconhecera pouco antes.

As mãos do verbeeg ainda baixavam quando a forma que ele pensara ser um tronco explodiu num movimento repentino. A serpente aquática de um metro e meio de comprimento lançou-se sobre a presa com rapidez vertiginosa. As espirais implacáveis rapidamente imprensaram os braços do gigante contra o próprio flanco e deram início a seu impiedoso abraço.

Guenhwyvar chacoalhou-se para remover a água enregelante de sua brilhante pelagem negra e olhou mais uma vez para o lago. Quando mais uma volta da monstruosa serpente passou sob o queixo do verbeeg e puxou o monstro indefeso para dentro d'água, a pantera deu a missão por completada. Com um rugido alto e prolongado, proclamando a vitória, Guenhwyvar partiu aos saltos em direção ao covil.

19 Más Novas

Drizzt atravessou sem ruído os túneis e passou pelos corpos dos gigantes mortos, afrouxando o passo apenas para apanhar mais um naco de carneiro assado da grande mesa. Passou pelas vigas de sustentação e desceu pelo corredor sombrio, moderando sua ansiedade com bom senso. Se o tesouro dos gigantes estivesse escondido ali embaixo, a câmara que o abrigava estaria atrás de uma porta oculta ou haveria algum monstro — embora outro gigante fosse improvável, já que teria se unido à luta.

O túnel era bem comprido, corria direto para o norte, e Drizzt calculou que caminhava agora sob a grande massa do Sepulcro de Kelvin. Deixara para trás a última tocha, mas foi com alegria que recebeu a escuridão. Ele passara a maior parte de sua vida percorrendo túneis no mundo subterrâneo e sem luz de seu povo, e seus grandes olhos guiavam-no na escuridão absoluta com mais precisão do que nas regiões iluminadas.

O corredor terminava abruptamente numa porta ferrada e trancada, e a tranca de metal era mantida em seu lugar por uma grande corrente e um cadeado. Drizzt sentiu uma pontada de culpa por deixar Wulfgar para trás. O drow tinha duas fraquezas: antes de tudo, a emoção da batalha, mas logo em seguida vinha a comichão por descobrir o butim dos inimigos derrotados. Ouro e pedras preciosas não seduziam Drizzt; ele não se importava com riquezas e raramente guardava os tesouros que conquistara. Tratava-se simplesmente do arrebatamento de vê-los pela primeira vez, da emoção de examiná-los minuciosamente e, talvez, descobrir algum incrível artefato esquecido havia eras, ou, quem sabe, o grimório de um antigo e poderoso mago.

O sentimento de culpa o abandonou assim que ele tirou de sua escarcela uma pequena gazua. Ele nunca recebera treinamento formal nas artes ladinas, mas era tão ágil e coordenado quanto qualquer arrombador experiente. Com seus dedos sensíveis e a audição aguda, a fechadura tosca não lhe oferecia particularmente um desafio; caiu ao chão, aberta, numa questão de segundos. Drizzt atentou para os sons por trás da porta. Não ouvindo nada, ergueu gentilmente a grande tranca e a colocou de lado. Pondo-se uma última vez à escuta, ele desembainhou uma das cimitarras, prendeu a respiração de pura expectativa e empurrou a porta.

Expeliu o ar num suspiro decepcionado. A sala logo à frente brilhava com a luz minguate de duas tochas. Era pequena e estava vazia, exceto por um grande espelho

de aro metálico que se encontrava em seu centro. Drizzt esquivou-se do caminho do espelho, conhecedor de algumas estranhas propriedades mágicas que esses objetos sabidamente exibiam, e aproximou-se para examiná-lo mais de perto.

Era quase da altura de um homem, mas um suporte de ferro intrincadamente trabalhado o mantinha ao nível dos olhos. Por estar revestido de prata e numa câmara tão remota, Drizzt começou a acreditar que não se tratava de um espelho comum. No entanto, uma inspeção minuciosa não revelou runas nem sinais arcanos de qualquer tipo que sugerissem suas propriedades.

Incapaz de descobrir qualquer coisa de incomum sobre a peça, Drizzt descuidadamente colocou-se em frente ao espelho. De repente, uma bruma rosada começou a remoinhar dentro do espelho, parecendo um espaço tridimensional aprisionado no interior da planura do vidro. Drizzt saltou de lado, mais curioso que amedrontado, e observou o desenrolar do espetáculo.

Lufadas agitaram a bruma cada vez mais densa, como se alimentada por um fogo oculto. Depois, o centro espalhou-se para as bordas e abriu-se na imagem nítida do rosto de um homem, uma fisionomia encovada e macilenta, pintada segundo a tradição de uma das cidades sulistas.

— Por que veio me incomodar? — perguntou o homem diante da sala vazia em frente ao espelho.

Drizzt deu outro passo para o lado, distanciando-se ainda mais da linha de visão da aparição. Cogitou confrontar o misterioso mago, mas pensou nos amigos e calculou que havia muita coisa em jogo para ele se arriscar de maneira tão irresponsável.

— Apresente-se, Sorrisão! — ordenou a imagem. O rosto aguardou vários segundos, sorrindo impacientemente, com um ar escarninho e cada vez mais tenso. — Quando eu descobrir qual de vocês idiotas inadvertidamente me invocou, hei de transformá-lo num coelho e jogá-lo numa arena de lobos! — gritou a imagem, furiosa. O espelho cintilou repentinamente e voltou ao normal.

Drizzt coçou o queixo e imaginou se havia algo mais que ele pudesse descobrir por ali. Decidiu que os riscos eram simplesmente grandes demais naquele momento.

□□□

Quando Drizzt percorreu de volta o covil, encontrou Wulfgar sentado ao lado de Guenhwyvar na passagem principal, não muito longe das portas da frente, fechadas e trancadas. O bárbaro acariciava o pescoço e os ombros musculosos do gato.

— Vejo que Guenhwyvar ganhou sua amizade — disse Drizzt ao se aproximar.

Wulfgar sorriu.

— Uma excelente aliada — disse ele, sacudindo de brincadeira o animal. — E uma verdadeira guerreira! — Ele começou a se levantar, mas foi atirado violentamente de volta ao chão.

Uma explosão abalou o covil quando um projétil de balista chocou-se contra as portas pesadas, estilhaçou-lhes a tranca de madeira e destruiu-as. Uma das portas dividiu-se perfeitamente em duas; o gonzo superior da outra foi arrancado, deixando a porta pendurada canhestramente pelo retorcido gonzo inferior.

Drizzt desembainhou a cimitarra e colocou-se protetoramente sobre Wulfgar enquanto o bárbaro tentava recobrar o equilíbrio.

Abruptamente, um guerreiro de barba saltou para a porta pendente, trazendo num dos braços o escudo circular com o emblema de uma caneca de cerveja espumante e, no outro, um machado de guerra chanfrado e manchado de sangue.

— Saiam e venham brincar, gigantes! — gritou Bruenor, batendo forte o machado contra o escudo, como se seu clã já não tivesse feito barulho suficiente para acordar o covil!

— Calma, seu anão louco — riu Drizzt. — Os verbeeg estão todos mortos.

Bruenor avistou os amigos e saltou para o túnel, logo seguido pelo resto do clã afoito.

— Todos mortos! — gritou o anão. — Maldito seja, elfo! Eu tinha certeza que 'cê ia dar um jeito de brincar sozinho!

— E quanto aos reforços? — perguntou Wulfgar. Bruenor casquinou maliciosamente.

— Ô, garoto, um pouco de fé, sim? Foram empilhados numa vala comum, mas eu acho que não mereciam ser enterrados! Só tem um vivo: um ore miserável que vai continuar respirando só até dar com a maldita língua nos dentes!

Depois do episódio com o espelho, não era pequeno o interesse de Drizzt em interrogar o ore.

— Você já o inquiriu? — perguntou a Bruenor.

— Ah, ficou calado até agora — replicou o anão. — Mas eu tenho uma coisinha

ou outra que deve fazer ele abrir o bico!

Drizzt tinha uma idéia melhor. Os ores não eram criaturas leais mas, sob o encantamento de um mago, as técnicas de tortura geralmente de pouco adiantavam. Eles precisavam de algo para neutralizar a magia, e Drizzt fazia idéia do que poderia funcionar.

— Vá buscar Régis — ele instruiu Bruenor. — O halfling pode fazer o ore nos contar tudo o que quisermos saber.

— Torturar ele seria mais divertido — lamentou-se Bruenor, mas ele também compreendia a sabedoria da sugestão do drow. Ele estava mais do que simplesmente curioso — e preocupado — com tantos gigantes trabalhando em conjunto. E agora com ores ao lado deles...

□□□

Drizzt e Wulfgar sentaram-se no canto mais distante da pequena câmara, o mais longe possível de Bruenor e dos outros dois anões. Um dos soldados de Bruenor retornara naquela mesma noite de Bosquesó, trazendo Régis, e, embora estivessem todos exaustos da marcha e do combate, estavam ansiosos demais para dormir, aguardando novas informações. Régis e o ore capturado haviam passado à sala contígua para uma conversa particular assim que o halfling conseguira controlar a vontade do prisioneiro com seu pingente de rubi.

Bruenor ocupava-se em preparar uma nova receita — ensopado de miolos de gigante — e fervia os deploráveis e mal-cheirosos ingredientes diretamente no crânio oco de um verbeeg.

— Pensem um pouco! — argumentara ele, em resposta às expressões de horror e asco de Drizzt e Wulfgar. — O ganso de quintal é mais gostoso do que o selvagem porque não usa os músculos. O mesmo deve valer pros miolos de um gigante!

Drizzt e Wulfgar não tinham a mesma opinião. Entretanto, eles não queriam deixar a área e perder uma palavra sequer do que Régis teria a dizer, de modo que se acotovelavam no canto mais distante da sala e levavam adiante uma conversa particular.

Bruenor se esforçava para ouvi-los, pois estavam falando de algo que muito lhe interessava.

— Metade daquele último na cozinha — insistia Wulfgar — e metade para o gato.

— E você só leva a metade daquele lá no precipício — retorquiu Drizzt.

— De acordo — disse Wulfgar. — E dividimos ao meio aquele no salão e Sorrisão?

Drizzt assentiu.

Então, somadas todas as metades e as vítimas divididas, são dez e meio para mim e dez e meio para você.

— E quatro para o gato — acrescentou Wulfgar.

— Quatro para o gato — repetiu Drizzt. — Lutou bem, meu amigo. Você se saiu bem até agora, mas tenho a impressão de que teremos muito mais combates pela frente e, no final, valerá minha maior experiência!

— Você está ficando velho, meu bom elfo — caçoou Wulfgar, recostando-se novamente na parede e exibindo a brancura de um sorriso largo e confiante por entre a barba loura. — Veremos. Veremos.

Bruenor também sorria, tanto diante da competição saudável entre seus amigos quanto do persistente orgulho que sentia pelo jovem bárbaro. Wulfgar estava se saindo bem já que conseguira acompanhar um veterano habilidoso como Drizzt Do'Urden.

Régis emergiu da sala e a mortalha cinzenta em seu rosto geralmente jovial arrefeceu o clima de despreocupação.

— Estamos encrocados — disse o halfling sombriamente.

— Onde está o ore? — perguntou Bruenor enquanto tirava o machado do cinto, interpretando erroneamente as palavras do halfling.

— Lá dentro. Ele está bem — replicou Régis.

O ore contara entusiasticamente a seu mais novo amigo tudo sobre os planos de Akar Kessell de invadir Dez-Burgos e o tamanho das forças que se concentravam. Régis tremia visivelmente ao dar aos amigos a notícia.

— Todas as tribos de ores e goblins e os clãs de verbeeg desta região da Espinha do Mundo estão se reunindo sob o comando de um feiticeiro chamado Akar Kessell — começou o halfling. Drizzt e Wulfgar entreolharam-se, reconhecendo o nome de Kessell. O bárbaro pensara que Akar Kessell fosse um enorme gigante do gelo quando o verbeeg o mencionara, mas foram bem diferentes as suspeitas de Drizzt,

principalmente depois do incidente com o espelho.

— Eles planejam atacar Dez-Burgos — continuou Régis. — E até mesmo os bárbaros, comandados por um poderoso líder de um olho só, juntaram-se a suas fileiras!

Wulfgar corou de fúria e vergonha. Seu povo lutando ao lado de ores! Ele conhecia o líder de que falara Régis, pois Wulfgar pertencia à Tribo do Alce e chegara até mesmo a carregar o estandarte da tribo como arauto de Heafstaag. Drizzt também se lembrava dolorosamente do rei caolho. Pousou a mão consoladora sobre o ombro de Wulfgar.

— Vão até Brin Shander — disse o drow a Bruenor e Régis. — O povo precisa se preparar.

Régis estremeceu diante da inutilidade daquilo tudo. Se a estimativa do ore quanto ao tamanho do exército que se congregava estivesse correta, nem toda a Dez-Burgos reunida resistiria ao assalto. O halfling deixou cair a cabeça e, não desejando alarmar os amigos mais do que o necessário, silenciosamente deu forma às palavras:

— Temos de partir!

□□□

Apesar de Bruenor e Régis conseguirem convencer Cássio quanto à urgência e à importância das notícias que traziam, foram necessários vários dias para reunir em conselho os outros representantes. Era o auge da estação das cabeçudas, o fim do verão, e todos estavam envolvidos num último esforço para apanhar uma boa safra de peixe para a última caravana mercante com destino a Luskan. Os representantes das nove aldeias pesqueiras compreendiam suas responsabilidades para com as respectivas comunidades, mas relutavam em abandonar os lagos mesmo que um único dia.

E, assim, com a exceção de Cássio de Brin Shander, Muldoon, o novo representante de Bosquesó, que venerava Régis como o herói de sua vila, Glensather de Angraleste, a comunidade sempre disposta a participar pelo bem de Dez-Burgos, e Agorwal de Termalaine, que devotava feroz lealdade a Bruenor, a disposição de ânimo do conselho não era muito receptiva.

Kemp, ainda ressentido com Bruenor por causa do incidente envolvendo Drizzt logo depois da Batalha de Brin Shander, mostrou-se particularmente desagregador. Antes que Cássio sequer tivesse a oportunidade de apresentar as Formalidades de Ordem, o mal-humorado representante de Targos saltou de seu assento e esmurrou a

mesa.

— Danem-se as leituras formais e vamos logo com isto! — grunhiu Kemp. — Com que direito você nos manda vir dos lagos, Cássio? Enquanto nos sentamos em volta desta mesa, os mercadores em Luskan estão se preparando para a viagem!

— Temos notícia de uma invasão, Representante Kemp — respondeu Cássio, com calma, compreendendo a fúria do pescador. — Eu não os teria convocado a essa altura da estação, a nenhum de vocês, se não fosse urgente.

— Então, os boatos são verdadeiros — escarneceu Kemp. — Uma invasão, você diz? Ora! Sei o que há por trás deste arremedo de conselho!

Voltou-se para Agorwal. A disputa entre Targos e Termalaine havia se intensificado nas últimas semanas, apesar dos esforços de Cássio para dissipá-la e trazer os princípios das cidades rivais à mesa de negociação. Agorwal concordara com uma reunião, mas Kemp fora resolutamente contrário. E, assim, com as suspeitas no auge, a escolha do momento daquele conselho de emergência não poderia ter sido pior.

— É uma tentativa realmente lamentável! — berrou Kemp. Olhou ao redor para os colegas representantes. — Um esforço lamentável de Agorwal e seus ardilosos partidários para forçar um acordo favorável a Termalaine em sua disputa com Targos!

Incitado pela aura de suspeita infundida por Kemp, Schermont, o novo representante de Caer-Konig, apontou um dedo acusador para Jensin Brent de Caer-Dineval.

— Qual é seu papel nesta traição? — disse ele com veemência ao encarniçado rival. Schermont chegara ao cargo depois da morte do primeiro representante de Caer-Konig nas águas do Lac Dinneshir, em batalha contra um barco de Dineval. Dorim Liugar havia sido amigo e líder de Schermont, e as políticas do novo representante em relação a Caer-Dineval eram ainda mais despóticas que as de seu predecessor.

Régis e Bruenor permaneceram recostados em seus assentos, silenciosos, em impotente consternação, ao longo de toda essa disputa verbal inicial. Por fim, Cássio bateu violentamente o martelo, partindo-lhe o cabo ao meio, e silenciou os demais tempo suficiente para dizer o que queria.

— Alguns instantes de silêncio! — ordenou. — Contenham suas palavras venenosas e dêem ouvidos ao portador de más novas! — Os outros se deixaram cair

de volta aos assentos e permaneceram silenciosos, mas Cássio temia que o dano já tivesse sido feito.

Ele cedeu a vez a Régis.

Sinceramente aterrorizado pelo que arrancara do prisioneiro ore, Régis relatou apaixonadamente a batalha vencida por seus amigos no covil dos verbeeg e sobre a relva de Valvertente.

— E Bruenor capturou um dos ores que escoltavam os gigantes — disse ele enfaticamente. Alguns representantes inspiraram profundamente diante da idéia de tais criaturas andando em bando, mas Kemp e alguns dos outros, sempre desconfiados das ameaças mais imediatas representadas por seus rivais, e já decididos quanto ao verdadeiro propósito da reunião, ainda não haviam se convencido.

— O ore nos falou — continuou Régis sombriamente — da vinda de um poderoso mago, Akar Kessell, e de sua vasta hoste de goblins e gigantes! Têm a intenção de conquistar Dez-Burgos! — Ele imaginou que sua dramaticidade se mostraria eficaz.

Mas Kemp estava ultrajado:

— Por causa das palavras de um ore, Cássio? Você nos convocou, tirou-nos dos lagos nesta época crítica por causa das ameaças de um maldito ore?

— A história do halfling não é incomum — acrescentou Schermont. — Todos já vimos um goblin capturado falar o que lhe der na telha para salvar sua cabeça sem valor.

— Ou talvez você tivesse outros motivos — silvou Kemp, mais uma vez fitando Agorwal.

Cássio, embora realmente acreditasse nas más novas, recostou-se em sua cadeira e nada disse. Com toda aquela tensão nos lagos e a última feira comercial de uma estação de pesca particularmente infrutífera se aproximando rapidamente, ele desconfiara que isso ocorreria. Olhou resignadamente para Bruenor e Régis e deu de ombros quando mais uma vez o conselho degenerou-se numa disputa de gritos.

Em meio à comoção que se seguiu, Régis retirou o pingente de rubi de sob o colete e cutucou Bruenor. Eles olharam para a coisa e um para o outro, decepcionados; haviam alimentado a esperança de que a pedra mágica não se fizesse necessária.

Régis golpeou com seu martelo, requisitando a vez, que lhe foi concedida por Cássio. Em seguida, como ele fizera cinco anos atrás, saltou sobre a mesa e caminhou em direção a seu principal antagonista.

Mas, dessa vez, o resultado não foi o que Régis havia esperado. Kemp passara muitas horas nos últimos cinco anos refletindo sobre aquele conselho antes da invasão bárbara. O representante ficara contente com o resultado final de toda aquela situação e, na verdade, percebera que ele e toda a Dez-Burgos estavam em dívida com o halfling por tê-los feito dar atenção ao aviso. No entanto, incomodava Kemp, e não pouco, que sua posição inicial tivesse sido abalada tão facilmente. Ele era um tipo ruidoso cujo primeiro amor, acima mesmo da pesca, era a batalha; mas tinha uma mente perspicaz e estava sempre alerta ao perigo. Ele observara Régis várias vezes nos últimos anos e ouvira atentamente as histórias sobre a habilidade do halfling na arte da persuasão. Enquanto Régis se aproximava, o corpulento representante desviou os olhos.

— Fora, trapaceiro! — grunhiu ele, afastando defensivamente a cadeira da mesa com um empurrão. — Você parece ter uma estranha maneira de convencer as pessoas, mas não vou cair em seu encanto desta vez! — Ele se dirigiu aos outros representantes. — Cuidado com o halfling! Ele possui algum tipo de magia, podem estar certos!

Kemp sabia que não teria como provar suas alegações, mas também percebeu que não precisaria fazê-lo. Régis olhou ao redor, aturdido e incapaz sequer de responder às acusações do representante. Até mesmo Agorwal, embora o representante de Termalaine discretamente tentasse ocultar o fato, não mais olharia Régis diretamente nos olhos.

— Sente-se, trapaceiro! — escarneceu Kemp. — Sua magia de nada serve agora que percebemos suas intenções!

Bruenor, calado até então, de repente deu um salto, com o rosto deformado pela fúria.

— Isto também é um truque, canalha de Targos? — desafiou o anão. Ele tirou uma sacola do cinto e fez rolar o conteúdo da mesma — uma cabeça decapitada de verbeeg — mesa abaixo, em direção a Kemp. Vários representantes pularam para trás, horrorizados, mas Kemp permaneceu inabalado.

— Lidamos com gigantes desgarrados muitas vezes antes — replicou fria mente o representante.

— Desgarrados? — repetiu Bruenor, incrédulo. — Quarenta destes monstros foram abatidos, além de ores e ogros!

— Um bando de passagem — explicou Kemp, com tranqüilidade e teimosia. — E estão todos mortos, você mesmo o disse. Por que, então, isto se torna um assunto para o conselho? Se é louvor o que deseja, poderoso anão, então há de tê-lo! — O veneno escorria de sua voz e foi com profundo prazer que ele observou o rosto cada vez mais vermelho de Bruenor. — Talvez Cássio possa fazer um discurso especial em sua honra diante de todo o povo de Dez-Burgos.

Bruenor esmurrou a mesa e fitou todos os homens ao redor dele em franca ameaça a qualquer um que desse continuidade aos insultos de Kemp.

— A gente veio até aqui pra ajudar vocês e salvar seus lares e seu povo! — berrou ele. — Pode ser que 'cês acreditem na gente e façam alguma coisa pra sobreviver. Ou pode ser que 'cês dêem ouvidos às palavras deste canalha de Targos e não façam nada. De um jeito ou de outro, já estou cheio de vocês! Façam o que quiserem e que seus deuses os protejam!

Virou-se e deixou a sala.

O tom soturno de Bruenor fez com que muitos representantes percebessem que a ameaça era simplesmente grave demais para ser desconsiderada como o engodo de um prisioneiro desesperado, ou mesmo como mais um plano traiçoeiro de Cássio e alguns conspiradores. Kemp, porém, orgulhoso e arrogante, e certo de que Agorwal e seus amigos não-humanos, o halfling e o anão, estavam usando a fachada de uma invasão para ganhar alguma vantagem sobre a cidade superior de Targos, não arredaria pé. Abaixo apenas de Cássio em toda a Dez-Burgos, a opinião de Kemp tinha grande influência, principalmente para o povo de Caer-Konig e Caer-Dineval que, à luz da inabalável neutralidade de Brin Shander em relação a sua disputa, buscava o favor de Targos.

Um número suficiente de representantes continuava desconfiado de seus rivais e disposto a aceitar a explicação de Kemp para impedir que Cássio levasse o conselho a uma ação decisiva. As linhas foram logo claramente traçadas.

Régis assistiu ao espetáculo enquanto os lados opositores atacavam-se mutuamente, mas a própria credibilidade do halfling fora destruída e ele já não teria qualquer impacto sobre o resto da reunião. No final, pouco foi decidido. O máximo que Agorwal, Glensather e Muldoon conseguiram arrancar de Cássio foi uma declaração pública de que "um alerta geral deve ser emitido e que este chegue a cada casa em Dez-Burgos. Que o povo receba as más novas e que estejam certos de

que hei de abrir espaço dentro das muralhas de Brin Shander para todas as pessoas que assim desejarem nossa proteção."

Régis fitou os representantes divididos. Sem união, o halfling perguntou-se que grau de proteção ofereceriam até mesmo as altas muralhas de Brin Shander.

20 *Escravo de Homem Nenhum*

— Sem discussão — disse Bruenor rispidamente, embora nenhum dos quatro amigos que lhe faziam companhia nas encostas rochosas do aclave tivesse a menor intenção de se pronunciar contra a decisão. Em sua tola mesquinhez e seu estúpido orgulho, a maioria dos representantes havia praticamente condenado suas comunidades à destruição certa e nem Drizzt, Wulfgar, Cattiebrie ou Régis esperavam que os anões apoiassem uma causa tão sem esperança.

— Quando você vai bloquear as minas? — perguntou Drizzt. O drow ainda não decidira se acompanharia os anões na prisão auto-imposta das cavernas, mas planejava servir como batedor para Brin Shander pelo menos até o exército de Alçar Kessell chegar à região.

— Vamos começar os preparativos hoje à noite — disse Bruenor. — Mas depois de tudo pronto, não tem pressa. Vamos deixar os malditos ores virem direto pra cima da gente antes de derrubar os túneis e apanhar eles no desabamento! 'Cê vai ficar com a gente, então?

Drizzt deu de ombros. Apesar de a maioria das pessoas de Dez-Burgos ainda fugir dele, o drow tinha um forte senso de lealdade e não estava bem certo se conseguiria dar as costas ao lar que escolhera, mesmo sob circunstâncias suicidas. E Drizzt pouco ansiava por retornar ao subterrâneo desprovido de luz, mesmo às cavernas hospitaleiras da vila dos anões.

— E qual é sua decisão? — Bruenor perguntou a Régis.

O halfling também estava dividido entre seus instintos de sobrevivência e sua lealdade a Dez-Burgos. Com a ajuda do rubi, ele vivera bem durante os últimos anos às margens do Maer Dualdon. Mas, agora, ele havia sido desmascarado. Depois dos rumores espalhados pelo conselho, todos em Brin Shander cochichavam sobre a influência mágica do halfling. Não demoraria muito até que todas as comunidades viessem a saber das acusações de Kemp e comesçassem a evitá-lo, se é que não se esquivariam dele abertamente. De um jeito ou de outro, Régis sabia que seus dias de vida fácil em Bosquesó estavam chegando ao fim.

— Obrigado pelo convite — disse ele a Bruenor. — Virei para cá antes de Kessell chegar.

— Ótimo — respondeu o anão. — 'cê vai ficar com um quarto perto do garoto,

assim nenhum dos anões vai precisar te ouvir choramingando de fome! — Lançou a Drizzt uma piscadela jovial.

— Não — disse Wulfgar.

Bruenor olhou para ele, curioso, interpretando erroneamente as intenções do bárbaro e perguntando-se por que ele faria objeção a ter Régis a seu lado.

— Olha lá, garoto — caçoou o anão. — Se tiver pensando em ficar perto da menina, então comece a pensar em encolher a cabeça e escapar de meu machado!

Cattiebrie riu baixinho, constrangida, mas verdadeiramente emocionada.

— As minas não são meu lugar — disse Wulfgar de repente. — Minha vida está na planície.

— 'cê 'tá esquecendo que eu é que decido sua vida! — retorquiu Bruenor. Na verdade, seus berros deviam-se mais à irritação de um pai do que ao ultraje de um senhor de escravos.

Wulfgar ficou de pé diante do anão, orgulhoso e austero. Drizzt compreendeu, satisfeito. Foi então que Bruenor começou a entender aonde o bárbaro queria chegar e, apesar de detestar a idéia da separação, naquele instante, sentiu-se mais orgulhoso do rapaz do que nunca.

— Meu período de compromisso ainda não terminou — começou Wulfgar —, mas já saldei minha dívida com você, meu amigo, e com seu povo, repetidas vezes. Eu sou Wulfgar! — proclamou ele, orgulhoso, com o queixo firme e os músculos tensos. — Não mais um garoto, mas um homem! Um homem livre!

Bruenor sentiu a umidade bordejar-lhe os olhos. Pela primeira vez, nada fez para escondê-la. Avançou até o imenso bárbaro e retribuiu o olhar obstinado de Wulfgar com sincera admiração.

— E é mesmo — observou Bruenor. — Então, posso perguntar se, de sua própria escolha, vai ficar e lutar a meu lado?

Wulfgar chacoalhou a cabeça.

— Na verdade, já saldei minha dívida com você. E hei sempre de chamá-lo de amigo... querido amigo. Mas tenho outra dívida a saldar. — Ele desviou o olhar para o Sepulcro de Kelvin e além. Incontáveis estrelas brilhavam limpidamente sobre a tundra, fazendo a vasta planície parecer ainda mais imensa e desabitada. — Lá fora, num outro mundo.

Cattiebrie suspirou e trocou de pé desconfortavelmente. Somente ela compreendia completamente o retrato indistinto pintado por Wulfgar. E ela não estava feliz com a escolha dele.

Bruenor assentiu, respeitando a decisão do bárbaro.

— Vá, então, e passe bem — disse ele, esforçando-se para controlar a voz entrecortada enquanto partia em direção à trilha rochosa. Deteve-se um último momento e olhou para trás, para o jovem e alto bárbaro. — 'cê já é um homem, não há o que discutir — disse ele, por sobre o ombro. — Mas nunca se esqueça de que vai ser sempre meu garoto!

— Não vou — Wulfgar murmurou baixinho enquanto Bruenor desaparecia túnel adentro. Sentiu a mão de Drizzt em seu ombro.

— Quando você vai partir? — o drow perguntou.

— Esta noite — respondeu Wulfgar. — Estes dias soturnos não oferecem descanso.

— E para onde vai? — perguntou Cattiebrie, conhecendo de antemão a verdade e também a resposta vaga que Wulfgar daria.

O bárbaro voltou o olhar indefinido mais uma vez para a planície.

— Para casa.

Ele começou a descer a trilha e Régis o acompanhou. Mas Cattiebrie ficou para trás e, com um gesto, pediu a Drizzt que fizesse o mesmo.

— Diga adeus a Wulfgar hoje à noite — disse ela ao drow. — Não creio que ele vá voltar.

— Ele é quem deve escolher onde fica sua casa — replicou Drizzt, imaginando que as notícias sobre Heafstaag unindo-se a Kessell haviam tido alguma influência sobre a decisão de Wulfgar. Ele observou respeitosamente o bárbaro que se afastava. — Ele tem alguns assuntos particulares a resolver.

— Mais do que você imagina — disse Cattiebrie. Drizzt olhou para ela, curioso. — Wulfgar tem uma aventura em mente — ela explicou. Não tivera a intenção de quebrar a confiança de Wulfgar, mas imaginara que ninguém, a não ser Drizzt Do'Urden, seria capaz de encontrar um meio de ajudá-lo. — Uma aventura que acredito ter lhe sido imposta antes de estar preparado.

— As questões da tribo são assunto dele — disse Drizzt, imaginando o que a moça sugeria. — Os bárbaros têm suas próprias tradições e não recebem muito bem os forasteiros.

— Quanto às tribos, eu concordo — disse Cattiebrie. — Mas o caminho de Wulfgar, a menos que eu esteja enganada, não leva diretamente para casa. Tem alguma outra coisa pela frente, uma aventura de que ele fala com frequência, mas nunca explica inteiramente. Sei apenas que envolve grande perigo e uma promessa que mesmo ele teme não conseguir cumprir sozinho.

Drizzt desviou o olhar para a planície estrelada e ponderou as palavras da moça. Ele sabia que Cattiebrie era muito perspicaz e observadora para a idade. Não duvidou das suposições dela.

As estrelas piscavam acima da noite fresca e a abóbada celeste tragava a orla plana do horizonte. Um horizonte ainda não marcado pelas fogueiras de um exército em marcha, observou Drizzt.

Talvez ele tivesse algum tempo.

□□□

Apesar de a proclamação de Cássio chegar até a mais remota das vilas em questão de dois dias, poucos grupos de refugiados pegaram as estradas até Brin Shander. Cássio já esperava por isso, de outro modo jamais teria feito a audaciosa oferta de abrigar todos os que viessem. Brin Shander era uma cidade de bom tamanho e sua população atual já não era tão grande quanto antes. Havia muitos edifícios desocupados no interior das muralhas e todo um setor da cidade, reservado para as caravanas mercantes, encontrava-se vazio no momento. Entretanto, se apenas metade das pessoas das outras nove comunidades ali buscasse refúgio, Cássio se veria em dificuldades para honrar seu compromisso.

O representante não estava preocupado. O povo de Dez-Burgos era uma gente valorosa e vivia cotidianamente sob a ameaça de uma invasão dos goblins. Cássio sabia que seria necessário mais do que um alerta abstrato para arrancá-los de suas casas. E, com a lealdade entre as vilas tão em baixa, poucos líderes tomariam qualquer providência para convencer seu povo a fugir.

No fim das contas, Glensather e Agorwal foram os únicos representantes a chegar aos portões de Brin Shander. Praticamente toda Angraleste seguia seu líder, mas Agorwal era acompanhado por menos da metade da gente de Termalaine. Rumores vindos da arrogante cidade de Targos, quase tão bem defendida quanto

Brin Shander, deixaram claro que nem uma pessoa sequer dali partiria. Muitos pescadores de Termalaine, temendo a vantagem econômica que Targos ganharia sobre eles, recusaram-se a desistir do mês mais lucrativo da estação de pesca.

Esse também foi o caso de Caer-Konig e Caer-Dineval. Nenhum dos rancorosos inimigos atrevia-se a ceder ao outro a menor vantagem e ninguém, de nenhuma das duas cidades, fugiu para Brin Shander. Para o povo dessas comunidades em guerra, os ores eram uma ameaça distante com a qual teriam de lidar caso algum dia esta se materializasse, mas a disputa com seus vizinhos imediatos era brutalmente real e evidente em todas as rotinas diárias.

No oeste, a vila de Bremen continuava encarniçadamente independente das outras comunidades e encarava a oferta de Cássio como uma tentativa ineficaz de Brin Shander de reafirmar sua posição de liderança. Bom Prado e Toca de Dugan, ao sul, não tinham qualquer intenção de se esconder na cidade murada ou de enviar soldados para ajudar na batalha. Essas duas cidades, às margens do Marerrubra, o menor dos lagos e o mais pobre em cabeçudas, não se dariam ao luxo de ficar muito tempo longe dos barcos. Haviam atendido ao pedido de união cinco anos antes, sob a ameaça de uma invasão bárbara, e, embora sofressem as maiores perdas dentre todas as vilas envolvidas no confronto, foram as que menos ganhos tiveram.

Vários grupos de Bosquesó infiltraram-se em Brin Shander, mas boa parte do povo da vila mais ao norte preferiu manter-se afastada. Seu herói perdera o prestígio. Mesmo Muldoon agora via o halfling sob uma perspectiva diferente e desconsiderou o alerta de invasão como um mal-entendido, ou quem sabe até um embuste calculado.

O bem maior da região havia sido sobrepujado pelos mais insignificantes ganhos pessoais de um orgulho pertinaz. A maioria das pessoas de Dez-Burgos confundiu união com dependência.

□□□

Régis retornou a Brin Shander para fazer alguns arranjos pessoais na manhã seguinte à partida de Wulfgar. Um amigo viria de Bosquesó com seus estimados pertences e, portanto, ele permaneceu na cidade, assistindo em total consternação à passagem dos dias sem que se fizessem quaisquer preparativos efetivos para receber o exército que chegava. Mesmo depois do conselho, o halfling nutria alguma esperança de que as pessoas percebessem que a destruição era iminente e acabassem por se unir, mas, agora, ele começava a acreditar que a decisão dos anões de abandonar Dez-Burgos e encerrar-se em suas minas era a única opção, caso desejassem sobreviver.

Régis culpava-se em parte pela tragédia iminente, convencido de que se tornara descuidado. Quando haviam traçado os planos de usar a situação política e o poder do rubi para forçar as vilas a se unirem contra os bárbaros, ele e Drizzt passaram muitas horas prevendo as respostas iniciais dos representantes e medindo o valor da aliança de cada vila. Dessa vez, porém, Régis depositara uma fé maior nas pessoas de Dez-Burgos e na pedra, imaginando que poderia simplesmente empregar seu poder para convencer os últimos céticos quanto à gravidade da situação.

Mas Régis não suportou a própria culpa ao ouvir as respostas arrogantes e resabiadas que chegavam de todas as vilas. Por que ele deveria forçar as pessoas a se defender por meio de um engodo? Se eram estúpidas o bastante para deixar o próprio orgulho acarretar a própria destruição, então que responsabilidade, ou que direito, tinha ele de salvá-las?

— Vocês terão o que merecem! — disse o halfling em voz alta, sorrindo, malgrado ele mesmo, ao perceber que estava começando a soar tão descrente quanto Bruenor.

Mas a insensibilidade era sua única proteção contra uma situação tão sem remédio. Ele esperava que seu amigo de Bosquesó chegasse logo. Seu santuário estava no subterrâneo.



Akar Kessell estava sentado no trono de cristal do Salão das Visões, o terceiro nível de Crishal-Tirith, e tamborilava os dedos nervosamente no braço da grande cadeira enquanto fitava atentamente o espelho escuro diante dele. Sorrisão estava muito atrasado com seu relatório sobre a caravana de reforços. A última invocação que o mago recebera do covil fora suspeita, pois não encontrara ninguém do outro lado para receber sua resposta. Agora, o espelho no covil revelava apenas trevas e resistia a todas as tentativas do mago de vislumbrar a sala.

Se o espelho tivesse sido quebrado, Kessell teria percebido a alteração em suas visões. Mas aquilo era um grande mistério, pois algo além de sua compreensão bloqueava-lhe a visão remota. O dilema o enervava, fazia-o pensar que tinha sido enganado ou descoberto. Os dedos continuaram a tamborilar nervosamente.

— Talvez seja o momento de tomar uma decisão — sugeriu Errtu, em sua habitual posição ao lado do trono do mago.

— Ainda não atingimos nossa força máxima! — retorquiu Kessell. — Muitas tribos de goblins e um grande clã de gigantes ainda não chegaram. E os bárbaros

ainda não estão prontos.

— Os soldados têm sede de batalha — salientou Errtu. — Lutam entre si. É possível que você logo veja seu exército desintegrar-se à sua volta!

Kessell concordava que manter tantas tribos de goblins reunidas durante tanto tempo era um negócio arriscado e perigoso. Talvez fosse melhor se marchassem imediatamente. Mas, ainda assim, o mago queria ter certeza. Queria o exército no auge de suas forças.

— Onde está Sorrisão? — queixou-se Kessell. — Por que ele não atende a meus chamados?

— Que preparativos os humanos estão fazendo agora? — perguntou Errtu abruptamente.

Mas Kessell já não ouvia. Limpou o suor do rosto. Talvez a estilha e o demônio tivessem razão quanto a mandar os bárbaros, bem menos conspícuos, ao covil. O que estariam pensando os pescadores caso tivessem descoberto uma combinação tão incomum de monstros entocando-se na região? O quanto já teriam adivinhado?

Errtu percebeu o desconforto de Kessell com impiedosa satisfação. O demônio e a estilha vinham pressionando Kessell a atacar muito mais cedo desde que as mensagens de Sorrisão haviam cessado. Mas o mago covarde, precisando de mais garantias de que seu exército seria esmagador, continuara a tardar.

— Devo ir às tropas? — perguntou Errtu, confiante que a resistência de Kessell já não existia.

— Envie mensageiros aos bárbaros e às tribos que ainda não se juntaram a nós — instruiu Kessell. — Diga-lhes que lutar a nosso lado é juntar-se ao banquete da vitória! Mas os que não lutarem a nosso lado cairão a nossos pés! Marcharemos amanhã!

Errtu deixou a torre sem demora e não demorou muito para que os vivas pelo início da guerra ecoassem por todo o imenso acampamento. Goblins e gigantes corriam nervosamente de um lado para outro, desmontando as barracas e embalando suprimentos. Haviam esperado por aquele momento durante longas semanas e agora não desperdiçavam tempo com os preparativos finais.

Naquela mesma noite, o vasto exército de Akar Kessell levantou acampamento e começou sua longa marcha em direção a Dez-Burgos.

E, no covil desbaratado dos verbeeg, o espelho de cristalomancia encontrava-se intocado e inteiro, inofensivamente coberto pela pesada manta que Drizzt Do'Urden jogara sobre ele.

Epílogo

Ele correu sob o radiante sol do dia; correu sob as estrelas pálidas da noite, com o vento leste sempre em seu rosto. As pernas compridas e os passos largos carregavam-no incansavelmente, um mero pontinho em movimento na planície desabitada. Durante dias, Wulfgar forçou-se aos limites absolutos de sua resistência, chegando a caçar e a comer ainda a caminho, parando apenas quando a exaustão o derrubava.

Bem mais ao sul, avançando a partir da Espinha do Mundo como uma nuvem tóxica de vapores mal-cheirosos, vinham as forças de goblins e gigantes de Akar Kessell. Com as mentes distorcidas pela vontade da estilha de cristal, eles desejavam apenas matar e destruir. Desejavam apenas agradar Akar Kessell.

A três dias do vale dos anões, o bárbaro encontrou, por acaso, as pegadas desordenadas de muitos guerreiros, e todas levavam em direção a um destino comum. Ficou feliz por conseguir encontrar seu povo com tamanha facilidade, mas a presença de tantas pegadas revelava que as tribos estavam se reunindo, um fato que apenas enfatizava a urgência de sua missão. Instigado pela necessidade, ele seguiu em frente com maior vigor.

O maior inimigo de Wulfgar não era o cansaço, mas a solidão. Ele se esforçava para manter seus pensamentos no passado durante longas horas, recordando a promessa feita ao pai morto e contemplando as possibilidades de vitória. Entretanto, ele evitava pensar na senda que agora trilhava, compreendendo perfeitamente que o total desespero do plano poderia destruir sua determinação.

No entanto, era sua única chance. Não tinha sangue nobre nem qualquer Direito ao Desafio contra Heafstaag. Mesmo que derrotasse o rei eleito, seu povo não o reconheceria como líder. A única maneira de alguém como ele legitimar uma reivindicação à condição de rei da tribo era por meio de um ato de proporções heróicas.

Ele prosseguia a passos largos em direção ao mesmo objetivo que levara à morte muitos outros pretensos reis antes dele. E, nas sombras logo atrás dele, caminhando com a graciosa desenvoltura característica de sua raça, vinha Drizzt Do'Urden.

Sempre rumo leste, para a Geleira Reghed e um lugar chamado Vaporeterno.

Para o covil de Ingeloakastimizilian, o dragão branco que os bárbaros denominavam simplesmente "Morte Gélida".

LIVRO III

CRISHAL-TIRITH

O que Wulfgar vê quando olha para a tundra, quando seus olhos de um azul cristalino vagam pela planície escura até os pontos de luz que marcam as fogueiras do acampamento de seu povo?

Será que ele enxerga o passado, talvez, e anseia retornar àquele lugar e àqueles costumes? Será que enxerga o presente e compara o que aprendeu comigo e com Bruenor às duras lições da vida entre seus nômades companheiros de tribo?

Ou será que Wulfgar enxerga o futuro, o potencial para a mudança, a possibilidade de levar costumes novos e melhores a seu povo?

Um pouco dos três, acho eu. Desconfio que esse é o turbilhão dentro de Wulfgar, as chamas que fervilham por trás daqueles olhos azuis. Ele luta com tamanha paixão! Um pouco disso advém de sua criação entre os ferozes homens das tribos, dos jogos de guerra dos meninos bárbaros, geralmente sangrentos e às vezes fatais. Parte dessa paixão pela batalha brota do turbilhão interior de Wulfgar, da frustração que ele deve sentir ao comparar as lições que recebeu de mim e de Bruenor às que obteve durante os anos passados entre sua própria gente.

O povo de Wulfgar invadiu Dez-Burgos. Eles chegaram com fúria impiedosa, prontos para matar quem quer que se colocasse em seu caminho sem a menor consideração.

Como Wulfgar concilia essa verdade com o fato de que Bruenor Martelo de Batalha não o deixou morrer no campo, que o anão o poupou, embora ele houvesse tentado matar Bruenor em combate (apesar de o tolo rapaz cometer o erro de dar uma pancada na cabeça de Bruenor!)? Como Wulfgar concilia o amor que Bruenor tem lhe demonstrado com a idéia que antes fazia dos anões como inimigos detestáveis e impiedosos? Pois é assim que os bárbaros do Vale do Vento Gélido sem dúvida vêem os anões, uma mentira que perpetuam entre eles mesmos de modo a justificar o costume de empreender incursões assassinas. Não diferem muito das mentiras que os drow contam a si mesmos para justificar seu ódio por qualquer um que não seja drow.

Mas, agora, Wulfgar foi afrontado com a verdade de Bruenor e dos anões.

Irrevogavelmente. Ele tem de ponderar essa revelação pessoal e compará-la a todas as "verdades" que aprendeu na infância. Precisa aceitar que aquilo que seus pais e todos os anciões da tribo lhe disseram eram mentiras. Sei, por experiência própria, que não é algo fácil de conciliar. Pois fazê-lo é admitir que uma boa parte de sua própria vida não passou de uma mentira, que uma boa parte daquilo que faz de você o que você é está errada. Reconheci os males de Menzoberranzan bem cedo porque seus ensinamentos iam tanto contra a lógica quanto contra o que eu trazia em meu coração. No entanto, muito embora essas iniquidades fossem dolorosamente óbvias, não foram fáceis os primeiros passos que me levaram para longe de minha terra natal.

Os erros dos bárbaros do Vale do Vento Gélido são insignificantes se comparados aos dos drow e, portanto, temo que os passos que Wulfgar precisa dar para se afastar emocionalmente de seu povo sejam ainda mais difíceis. Há muito mais verdade nos costumes dos bárbaros, mais justificativas para suas ações — belicosos como são —, porém, recai sobre os ombros fortes, mas dolorosamente jovens de Wulfgar diferenciar entre os costumes de seu povo e os de seus novos amigos, adotar a compaixão e a aceitação acima das sólidas muralhas do preconceito que enclausuraram toda a sua juventude.

Não invejo a tarefa que ele tem. diante de si — a confusão e a frustração.

É bom que ele lute todos os dias. Rezo apenas para que, num acesso cego de fúria, enquanto externa essa frustração, meu companheiro de treinos não me arranque a cabeça dos ombros.

Drizzt Do'Urden

21 *A Tumba de Gelo*

Na base da grande geleira, escondido num pequeno vale no qual um dos contrafortes de gelo serpenteava por entre fendas e matacões fragmentados, ficava um lugar que os bárbaros denominavam Vaporeterno. Uma fonte termal alimentava um pequeno lago, e as águas aquecidas travavam uma batalha inexorável com as banquisas e as temperaturas enregelantes. Os nativos retidos no interior pelas primeiras neves, aqueles que não conseguiam encontrar o caminho para o mar seguindo o rebanho de renas, geralmente buscavam refúgio em Vaporeterno, pois, mesmo nos meses mais frios do inverno, podia-se encontrar ali água em estado líquido, essencial à vida. E os vapores quentes do lago tornavam suportáveis, ainda que desconfortáveis, as temperaturas da área próxima.

No entanto, o calor e a água potável constituíam apenas parte da riqueza de Vaporeterno. Sob a superfície opaca da água embaciada jazia uma fortuna em pedras preciosas, jóias, ouro e prata, a rivalizar com o tesouro de qualquer rei de toda aquela região do mundo. Todos os bárbaros conheciam a lenda do dragão branco, mas a maioria deles considerava-a apenas uma história fantasiosa recontada por velhos pretensiosos para a diversão das crianças. Pois o dragão não emergia de seu covil oculto havia muitos e muitos anos.

Wulfgar, porém, sabia que não se tratava de uma simples lenda. Quando jovem, seu pai havia acidentalmente topado com a entrada da caverna secreta. Mais tarde, quando ouviu a lenda do dragão, Beornegar compreendeu o valor potencial de sua descoberta e passou anos coletando todas as informações que conseguiu encontrar sobre os dragões, principalmente os brancos, e Ingeloakastimizilian em particular.

Beornegar morrera numa batalha entre as tribos antes que pudesse tentar conquistar o tesouro, mas, como vivesse numa terra em que a visita da morte era muito comum, ele previra essa sinistra possibilidade e dividira seu conhecimento com o filho. O segredo não morreu com ele.

Com um arremesso de Garra de Palas, Wulfgar abateu um gamo e carregou o animal pelos últimos quilômetros até Vaporeterno. Ele visitara o lugar duas vezes antes, mas mesmo assim, como sempre, a estranha beleza da paisagem tirou-lhe o fôlego. O ar acima do lago cobria-se de vapor, e pedaços de gelo flutuante deixavam-se levar pelas águas embaciadas como meândricos navios-fantasmas. Os

imensos matacões que cercavam a área eram particularmente coloridos, com vários tons de vermelho e laranja, e encontravam-se encapsulados numa fina camada de gelo que capturava o calor do sol e refletia brilhantes explosões de cores cintilantes, em surpreendente contraste com o cinza enfadonho do turvo gelo glacial. Era um local silencioso, protegido do choro pesaroso do vento por paredões de gelo e rocha, livre de qualquer perturbação.

Depois da morte de Beornegar, Wulfgar jurou, como homenagem, empreender essa jornada e realizar o sonho de seu pai. Ele se aproximou reverentemente do lago e, embora questões mais urgentes o assombrassem, deteve-se para refletir um pouco. Guerreiros de todas as tribos da tundra tinham vindo a Vaporeterno com as mesmas esperanças. Nenhum deles jamais retornara.

O jovem bárbaro decidiu mudar essa situação. Firmou o queixo orgulhoso e pôs-se a esfolar o gamo. O primeiro obstáculo a sobrepular era o próprio lago. Abaixo da superfície, as águas eram enganosamente cálidas e confortáveis, mas quem emergisse do lago no ar frio morreria congelado em questão de minutos.

Wulfgar tirou o couro do animal e começou a raspar a camada subjacente de gordura. Derreteu-a numa pequena fogueira até que atingisse a consistência de uma tinta espessa, depois besuntou o corpo todo. Inspirando profundamente para se acalmar e concentrar os pensamentos na tarefa imediata, ele apanhou Garra de Palas e entrou nas águas de Vaporeterno.

Sob o véu atenuante de névoa, as águas pareciam serenas, mas assim que se afastou das margens do lago, Wulfgar sentiu as fortes correntes voraginosas da fonte termal. Usando uma saliência de rocha protuberante como marco, ele se aproximou do centro exato do lago. Lá chegando, inspirou uma última vez e, confiante nas instruções de seu pai, deixou-se levar pelas correntes e afundar na água. Desceu por um instante, depois foi subitamente arrastado pela correnteza do riacho em direção à extremidade norte do lago. Mesmo sob a bruma, a água era nebulosa, o que obrigava Wulfgar a confiar cegamente que ele transporia o lago antes de lhe acabar o fôlego.

Ele já estava a uma pequena distância do paredão de gelo, na extremidade do lago, antes mesmo de vislumbrar o perigo. Preparou-se para a colisão, mas a corrente turbilhonou de repente e o mandou ainda mais para o fundo. A obscuridade tornou-se treva assim que ele entrou por uma abertura escondida sob o gelo, de largura apenas suficiente para que ele deslizasse por ela, apesar de o fluxo incessante do riacho não lhe oferecer outra escolha.

Seus pulmões gritavam por ar. Ele mordeu o lábio para evitar que a boca se

abrisse numa explosão e o privasse dos últimos fiapos de oxigênio precioso.

Foi então que ele passou a um túnel mais largo, onde o nível da água foi baixando até chegar-lhe à garganta. Ofegante, ele respirou com sofreguidão, mas ainda era carregado, impotente, pela água impetuosa.

Um perigo ficara para trás.

Depois de muitas voltas e curvas, ouviu-se claramente o estrondo de uma queda d'água logo adiante. Wulfgar tentou diminuir sua velocidade, mas não conseguia encontrar no que se agarrar nem qualquer tipo de esteio, pois o chão e as paredes eram de gelo tornado liso por séculos de correnteza. O bárbaro agitou-se freneticamente e Garra de Palas voou de suas mãos quando ele tentou inutilmente enfiá-las no gelo sólido. Ele entrou numa caverna ampla e profunda e vislumbrou o vão livre diante dele.

Um pouco além do topo da cachoeira havia vários pingentes de gelo enormes que se estendiam desde o teto abobadado até abaixo da linha de visão de Wulfgar. Ele enxergou ali sua única chance. Quando se aproximou da beirada do vão, ele saltou e abraçou um pingente de gelo. Caiu rapidamente, pois o sincelo se afilava, mas logo viu que este se alargava novamente perto do chão, como se um segundo pingente tivesse crescido de baixo para cima para encontrar o primeiro.

A salvo por ora, ele percorreu com o olhar a estranha caverna, admirado. A queda d'água prendia-lhe a imaginação. O vapor elevava-se do precipício e acrescentava ao espetáculo um toque de surrealismo. O riacho escorria por sobre o vão e boa parte dele seguia seu caminho através de um pequeno precipício, que não passava de uma fenda no chão, dez metros abaixo da base da cachoeira. As gotículas que ultrapassavam o precipício, porém, solidificavam-se assim que se separavam do riacho e, ao atingirem o chão de gelo da caverna, quicavam em todas as direções. Ainda não completamente endurecidos, os cubos aderiam ao substrato onde pousavam e, por toda a base da cachoeira, encontravam-se pilhas estranhamente esculpidas de gelo fragmentado.

Garra de Palas atravessou o vão, ultrapassou facilmente o pequeno precipício e chocou-se contra uma daquelas esculturas, espalhando estilhaços de gelo. Embora tivesse os braços entorpecidos, depois de deslizar pelo sincelo, Wulfgar lançou-se rapidamente até o martelo, que já começava a aderir à pilha onde havia caído, e liberou-o do abraço petrificante do gelo.

Sob o piso cristalino, no ponto em que o martelo desbastara as camadas superiores, o bárbaro notou uma sombra escura. Examinou-a mais de perto, depois

recuou diante da horrenda visão. Perfeitamente preservado, um de seus predecessores tinha aparentemente despencado queda abaixo e morrido ali mesmo onde caíra, no gelo cada vez mais profundo. Quantos outros, imaginou Wulfgar, haviam encontrado o mesmo destino?

Ele não tinha tempo para pensar um pouco mais na pergunta. Uma de suas outras preocupações havia se desfeito, pois boa parte do teto da caverna estava apenas alguns metros abaixo da superfície iluminada, e o sol abria caminho pelas partes que eram feitas de puro gelo. O menor fulgor proveniente do teto refletia-se milhares de vezes nos pisos e paredes vítreos, e a caverna inteira irrompia em explosões cintilantes de luz.

Wulfgar sentia vivamente o frio, mas a gordura derretida era proteção suficiente. Ele sobreviveria aos primeiros perigos daquela aventura.

Mas o espectro do dragão fazia-se sentir em algum lugar mais adiante.

Vários túneis espiralados partiam da câmara principal, esculpida pelo riacho nos dias de antanho, quando suas águas eram mais elevadas. No entanto, somente um deles era grande o bastante para um dragão. Wulfgar pensou em vasculhar primeiro os outros túneis para ver se conseguia encontrar um caminho menos óbvio até o covil. Mas o fulgor, as distorções de luz e os incontáveis sinelos, que pendiam do teto como os dentes de um predador, deixavam-no tonto, e ele sabia que, caso se perdesse ou desperdiçasse muito tempo, a noite o surpreenderia, privando-o da luz e fazendo a temperatura cair abaixo até mesmo de sua considerável tolerância.

Portanto, ele bateu Garra de Palas contra o chão para remover o gelo remanescente que aderira à arma e seguiu em frente pelo túnel que acreditava levar ao covil de Ingeloakastimizilian.

O dragão dormia profundamente ao lado de seu tesouro na maior câmara das cavernas de gelo, confiante, após tantos anos de solidão, que não seria perturbado. Ingeloakastimizilian, mais comumente conhecido como Morte Gélida, cometera o mesmo erro que muitos de sua espécie que tinham covis em cavernas de gelo semelhantes. O riacho impetuoso que oferecia entrada às cavernas, e também saída, mingudara ao longo dos anos, deixando o dragão aprisionado numa tumba cristalina.

Morte Gélida já desfrutara seus anos caçando gamos e humanos. No pouco tempo em que estivera ativo, o monstro devastador e aterrorizante ganhara uma reputação respeitável. Os dragões, porém, principalmente os brancos, que raramente

se mostram ativos em seus *habitats* gelados, podem viver muitos séculos sem carne. O amor egoísta por seus tesouros é capaz de sustentá-los indefinidamente, e a riqueza de Morte Gélida, apesar de pequena se comparada aos vastos montes de ouro colecionados pelos descomunais dragões vermelhos e azuis que viviam em áreas mais populosas, era a maior dentre todas as fortunas dos dragões da tundra.

Se tivesse realmente desejado a liberdade, o dragão provavelmente poderia ter atravessado o teto de gelo da caverna. Mas Morte Gélida considerava o risco grande demais, e, portanto, dormia, contando suas moedas e pedras preciosas em sonhos que os dragões julgavam agradáveis.

Entretanto, a serpente adormecida não percebera inteiramente como havia se descuidado. Em seu cochilo ininterrupto, Morte Gélida não se movia havia décadas. Uma fria manta de gelo tinha se esgueirado sobre a forma alongada e espessado-se aos poucos até que o único ponto livre fosse um buraco em frente às grandes narinas, onde as rajadas rítmicas das ruidosas exalações mantinham o gelo afastado.

E foi assim que Wulfgar, procurando cautelosamente a origem dos roncões retumbantes, encontrou o monstro.

Vendo o esplendor de Morte Gélida realçado pela manta de gelo cristalino, Wulfgar examinou o dragão com profundo assombro. Pilhas de ouro e pedras preciosas enchiam a caverna sob mantos semelhantes, mas Wulfgar não conseguia desviar os olhos. Jamais vira tamanha magnificência, tamanha força.

Confiante que o monstro se encontrava impotente e imobilizado, ele abaixou a cabeça do martelo e deixou a arma pender junto ao flanco.

— Saudações, Ingeloakastimizilian — chamou, usando respeitosamente o nome completo do monstro.

Os olhos azul-claros abriram-se num átimo e as chamas ardentes se fizeram imediatamente visíveis, mesmo sob o véu de gelo. Wulfgar hesitou diante daquele olhar penetrante.

Após o choque inicial, ele recuperou a confiança.

— Não tenha medo, poderosa serpente — disse ele com audácia. — Sou um guerreiro honrado e não vou matá-la sob circunstâncias tão injustas. — Ele sorriu obliquamente. — Só levarei seu tesouro e meu desejo será aplacado!

Mas o bárbaro cometera um erro crítico.

Um guerreiro mais experiente, até mesmo um cavaleiro honrado, teria relevado seu código cavaleiresco, aceitado a boa sorte como uma bênção e matado a serpente enquanto esta dormia. Poucos aventureiros, ou até mesmo grupos inteiros de aventureiros, haviam oferecido a um dragão maligno de qualquer cor uma oportunidade justa e sobrevivido para contar vantagem.

Até mesmo Morte Gélida, em meio ao choque inicial de sua situação, imaginara-se indefeso ao acordar e encarar o bárbaro. Os grandes músculos, atrofiados pela inatividade, não conseguiram resistir ao peso e à força da prisão de gelo. Mas, quando Wulfgar mencionou o tesouro, uma nova onda de energia afastou a letargia do dragão.

Morte Gélida encontrou forças na ira e, com uma explosão de energia até então inimaginável para o bárbaro, o dragão acionou os músculos torneados e fez grandes pedaços de gelo voar pelos ares. Todo o complexo de cavernas estremeceu violentamente, e Wulfgar, sobre o piso escorregadio, foi atirado de costas ao chão. Ele rolou para o lado no último segundo e esquivou-se da ponta lanceolada de um sinelo desalojado pelo tremor.

Wulfgar rapidamente colocou-se de pé, mas, ao se voltar, encontrou-se frente a frente com uma cabeça branca e ornada de chifres bem à altura de seus olhos. As grandes asas do dragão se desdobraram, livrando-se dos últimos restos de sua manta, e os olhos azuis cravaram-se em Wulfgar.

O bárbaro olhou desesperadamente ao redor, à procura de uma rota de fuga. Cogitou arremessar Garra de Palas, mas sabia que não conseguiria matar o monstro com um único golpe. E, inevitavelmente, o hálito mortal viria.

Morte Gélida avaliou o inimigo por um momento. Caso soprasse, teria de se contentar com carne congelada. Era um dragão, afinal de contas, uma terrível serpente, e acreditava — provavelmente com razão — que nenhum homem sozinho pudesse jamais derrotá-lo. Entretanto, aquele homem descomunal e o martelo mágico — pois o dragão sentia-lhe o poder — perturbavam a serpente. A cautela mantivera Morte Gélida vivo por muitos séculos. Ele não se meteria numa escaramuça com aquele homem.

O ar gelado acumulou-se em seus pulmões.

Wulfgar ouviu o ar sendo sugado e, num reflexo, atirou-se para um lado. Não conseguiu escapar totalmente da rajada que se seguiu, mas sobreviveu graças a sua agilidade, combinada à gordura de gamo. Caiu atrás de um bloco de gelo, com as pernas realmente queimadas pelo frio e os pulmões a doer. Ele precisava de alguns

instantes para se recuperar, mas viu a cabeça branca que se erguia lentamente para remover o obstáculo insignificante com a mudança de ângulo.

O bárbaro não sobreviveria a uma segunda rajada.

De repente, um globo de escuridão envolveu a cabeça do dragão. Uma flecha de haste negra passou zunindo pelo bárbaro, seguida por outra ainda, e ouviu-se apenas quando ambas atingiram o alvo atrás da barreira de trevas.

— Ataque, rapaz! Agora! — gritou Drizzt Do'Urden desde a entrada da câmara. O disciplinado bárbaro obedeceu instintivamente a seu professor. Com um esgar de dor, ele contornou o bloco de gelo e aproximou-se da serpente que se debatia.

Morte Gélida balançava a imensa cabeça de um lado para o outro, tentando libertar-se do encanto do elfo negro. O ódio consumiu o monstro quando mais uma flecha lancinante atingiu seu alvo. O único desejo do dragão era matar. Mesmo cego, seus sentidos eram superiores; ele demarcou facilmente a direção do drow e soprou mais uma vez.

Mas Drizzt era bem versado na cultura dos dragões. Havia estimado perfeitamente a distância entre ele e Morte Gélida, e a força da geada mortal foi insuficiente.

O bárbaro investiu contra o flanco do dragão aturdido e, com toda a sua grande força, deu com Garra de Palas nas escamas brancas. O dragão encolheu-se de agonia. As escamas agüentaram o golpe, mas o dragão nunca havia sentido tamanha força num humano e não estava inclinado a testar a resistência de seu couro com um segundo ataque. Virou-se para liberar uma terceira rajada no bárbaro exposto.

Mas uma outra flecha atingiu o alvo.

Wulfgar viu uma grande porção de sangue de dragão salpicar o chão logo ao lado dele e observou o globo de escuridão afastar-se subitamente. O dragão rugiu de fúria. Garra de Palas golpeou novamente, e uma terceira vez. Uma das escamas rachou e caiu, e a visão da carne exposta renovou as esperanças de vitória de Wulfgar.

Mas Morte Gélida sobrevivera a muitas batalhas, e sua derrota ainda estava longe. O dragão sabia o quão vulnerável se encontrava face ao poderoso martelo e manteve suficiente concentração para retaliar. A longa cauda fez a volta por sobre as costas escamosas e esmurrou Wulfgar no exato momento em que o bárbaro iniciava mais um golpe. Em lugar da satisfação de sentir Garra de Palas esmigalhando a carne do dragão, Wulfgar viu-se atirado contra um monte congelado de moedas de

ouro a meio metro de distância.

A caverna girou, seus olhos lacrimejantes realçavam os reflexos estrelados de luz e a consciência lhe fugia. Mas ele viu Drizzt, com as cimitarras desembainhadas, avançando audaciosamente em direção a Morte Gélida. Viu o dragão em posição, pronto para soprar novamente.

Viu, com clareza cristalina, o imenso sinelo que pendia do teto acima do dragão.

Drizzt seguiu em frente. Não tinha qualquer estratégia contra um adversário tão formidável; ele esperava encontrar um ponto fraco antes que o dragão o matasse. Pensou que Wulfgar estivesse fora de combate, provavelmente morto, depois da poderosa vergastada da cauda, e surpreendeu-se ao ver o súbito movimento num dos cantos.

Morte Gélida também percebeu o movimento do bárbaro e acionou a longa cauda para dar fim a qualquer outra ameaça a seu flanco.

Mas Wulfgar já lançara sua cartada. Com uma última explosão de força, ele se desgrudou da pilha e arremessou Garra de Palas bem alto.

A cauda do dragão atingiu o alvo e Wulfgar ficou sem saber se sua tentativa desesperada foi bem-sucedida. Pensou ver um ponto mais claro aparecer no teto antes de ser arremessado nas trevas.

Drizzt foi testemunha da vitória de ambos. Hipnotizado, o drow assistiu à silenciosa queda do imenso pingente de gelo.

Morte Gélida, insensível ao perigo devido ao globo de escuridão, e pensando que o martelo voara sem rumo, agitou as asas. As patas dianteiras, providas de garras, mal haviam começado a se erguer quando a lança de gelo colidiu contra as costas do dragão e o impeliu de volta ao chão.

Com a bola de escuridão fixa na cabeça do monstro, Drizzt não pôde ver a expressão agonizante do dragão.

Mas ele ouviu o "craque" fatal quando o pescoço, semelhante a um chicote, arremessado pela súbita reversão do impulso, bamboleou para cima e partiu-se.

22 *Por Bravura ou Nascimento*

O calor de uma pequena fogueira trouxe Wulfgar de volta à consciência. Ele voltou a si um pouco grogue e, a princípio, enquanto se livrava de uma manta que não recordava ter trazido, não conseguiu entender onde estava. Depois, reconheceu Morte Gélida, morto, a uma pequena distância dali, com o imenso pingente de gelo enraizado firmemente em suas costas. O globo de escuridão se dissipara, e Wulfgar admirou-se com a precisão dos disparos aproximados do drow. Uma flecha projetava-se do olho esquerdo do dragão e as hastes negras de outras duas saíam-lhe da boca.

Wulfgar estendeu o braço, em busca da segurança proporcionada pela presença familiar da empunhadura de Garra de Pallas em sua mão. Mas o martelo não estava por perto. Lutando contra o penetrante entorpecimento em suas pernas, o bárbaro conseguiu ficar de pé e pôs-se a procurar freneticamente a arma. E onde, perguntou-se, estava o drow?

Foi então que ele ouviu as batidas que provinham de uma câmara adjacente. Mancando, ele contornou a cautelosamente a curva. Ali estava Drizzt, no topo de uma montanha de moedas, removendo-lhe a cobertura de gelo com o martelo de guerra de Wulfgar.

Drizzt percebeu a aproximação de Wulfgar e, como saudação, fez-lhe uma reverência.

— Bons olhos o vejam, Ruína do Dragão! — gritou ele.

— Você também, amigo elfo — respondeu Wulfgar, feliz em ver o drow novamente. — Você me seguiu por uma boa distância.

— Nem tanto — replicou Drizzt, arrancando mais um pedaço de gelo de cima do tesouro. — Dez-Burgos andava muito monótona e eu não poderia deixar você tomar a dianteira em nossa disputa! Dez e meio a dez e meio — declarou ele, com um sorriso largo —, e um dragão a ser dividido entre nós dois. Quero a metade!

— É sua e bem merecida — concordou Wulfgar. — E também metade do butim.

Drizzt revelou uma pequena bolsa que pendia de uma linda corrente de prata em seu pescoço.

— Ninharias — explicou. — Não preciso de riquezas e, de qualquer maneira,

duvido que seria capaz de carregar muita coisa! Algumas ninharias já bastam.

Ele vasculhou a porção da pilha que acabara de livrar do gelo e descobriu o punho de uma espada, feito de adamantita negra, esculpido magistralmente à imagem da boca denteada de um felino predador e tendo por botão uma pedra preciosa. O intrincado acabamento seduziu Drizzt e, com dedos vacilantes, ele removeu de sob o ouro o restante da arma.

Uma cimitarra. A lâmina recurva era de prata, com fio de diamante. Drizzt ergueu-a diante dele, admirado com sua leveza e seu perfeito equilíbrio.

— Algumas ninharias... e isto — corrigiu-se.

Mesmo antes de seu encontro com o dragão, Wulfgar imaginava como escaparia das cavernas subterrâneas.

— A correnteza é muito forte e o topo da queda d'água é alto demais para voltarmos por Vaporeterno — disse ele a Drizzt, embora soubesse que o drow já teria inferido a mesma coisa. — Mesmo que conseguíssemos ultrapassar esses obstáculos, não tenho mais gordura de gamo para nos proteger do frio quando deixarmos a água.

— Eu tampouco desejo atravessar as águas de Vaporeterno novamente — Drizzt assegurou ao bárbaro. — No entanto, conto com minha considerável experiência na hora de me meter nessas situações e vim preparado! Daí a madeira para o fogo e a manta que coloquei sobre você, ambas envolvidas em pele de foca. E também isto.

Ele retirou do cinto um gancho de três pontas e alguns metros de corda leve e forte. Já havia encontrado uma rota de fuga.

Drizzt apontou um pequeno buraco no teto. O pingente de gelo desalojado por Garra de Palas levara parte do teto da câmara com ele.

— Nem sonho atirar o gancho tão alto, mas, para seus braços fortes, o arremesso deve ser um desafio insignificante.

— Em outros tempos, talvez — confiou Wulfgar. — Mas estou sem torças. — O bárbaro estivera mais perto da morte do que imaginara quando o sopro do dragão se abateu sobre ele e, exaurida agora a adrenalina do combate, sentia intensamente o frio penetrante. — Temo que minhas mãos insensíveis sequer conseguiriam segurar o gancho!

— Então corra! — berrou o drow. — Deixe seu corpo enregelado se aquecer.

Wulfgar começou imediatamente a correr pela câmara ampla, forçando o sangue a circular pelas pernas e dedos entorpecidos. Em pouco tempo, ele começou a sentir o calor interno do próprio corpo retornando.

Precisou de apenas dois arremessos para passar o gancho pelo buraco e prendê-lo no gelo. Drizzt foi o primeiro a subir, e era como se o elfo ágil corresse corda acima.

Wulfgar terminou o que tinha a fazer na caverna e recolheu um saco de riquezas e alguns outros objetos que sabia seriam necessários. Ele teve muito mais dificuldade em subir pela corda do que Drizzt, mas, com o drow a ajudá-lo lá de cima, conseguiu galgar o gelo antes que o sol poente afundasse no horizonte.

Eles acamparam ao lado de Vaporeterno, banquetando-se com carne de caça e aproveitando o necessário e bem merecido descanso no conforto dos vapores que aqueciam a região.

Depois, partiram novamente antes do amanhecer, para o oeste. Correram lado a lado durante dois dias, igualando o ritmo frenético que os trouxera tão ao leste. Quando encontraram os rastros das tribos bárbaras que se congregavam, ambos compreenderam que havia chegado a hora da separação.

— Adeus, meu bom amigo — disse Wulfgar, abaixando-se para inspecionar os rastros. — Nunca esquecerei o que você fez por mim.

— Adeus, Wulfgar — respondeu Drizzt sombriamente. — Que seu poderoso martelo leve o terror a seus inimigos durante muitos anos ainda!

Ele partiu, apressado, sem olhar para trás, mas imaginava se veria mais uma vez seu imenso companheiro ainda com vida.

Wulfgar deixou de lado a urgência de sua missão para examinar suas emoções assim que avistou o grande acampamento das tribos reunidas. Cinco anos antes, carregando orgulhosamente o estandarte da Tribo do Alce, um Wulfgar bem mais jovem marchara para uma reunião semelhante, entoando a Canção de Tempus e partilhando o forte hidromel com homens que lutariam e talvez viessem a morrer a seu lado. Ele via a batalha de um outro modo então, como o teste glorioso de um guerreiro. "Selvageria inocente", murmurou, percebendo a contradição das palavras ao recordar sua ignorância naqueles dias, tanto tempo atrás. Mas suas percepções

havam sofrido uma metamorfose considerável. Bruenor e Drizzt, ganhando-lhe a amizade e ensinando-lhe as complexidades do mundo em que viviam, haviam individualizado as pessoas que ele anteriormente considerara meros inimigos e forçaram-no a encarar as brutais conseqüências de suas ações.

Uma bile amarga subiu à garganta de Wulfgar ao imaginar que as tribos lançariam mais um ataque contra Dez-Burgos. O que o repugnava ainda mais era o fato de seu orgulhoso povo marchar para a guerra ao lado de goblins e gigantes.

Ao se aproximar do perímetro, viu que em todo o acampamento não se encontrava Hengorot, o Recinto Cerimonial do Hidromel. Uma série de pequenas tendas, cada uma delas a ostentar os respectivos estandartes dos reis tribais, compreendia o centro do conclave, cercado pelas fogueiras bem visíveis dos soldados comuns. Examinando as bandeiras, Wulfgar notou que quase todas as tribos estavam presentes, mas suas forças combinadas chegavam a pouco mais da metade do conclave de cinco anos antes. As observações de Drizzt, de que os bárbaros não haviam ainda se recuperado do massacre nas encostas de Brin Shander, pareceram dolorosamente verdadeiras.

Dois guardas se apresentaram para receber Wulfgar. Ele não fizera qualquer tentativa de ocultar sua aproximação e, agora, colocava Garra de Palas a seus pés e erguia as mãos para mostrar que suas intenções eram honestas.

— Quem é você que chega desacompanhado e sem ser convidado ao conselho de Heafstaag? — perguntou um dos guardas. Ele avaliou o forasteiro, imensamente impressionado pela óbvia força de Wulfgar e pela pujante arma aos pés do jovem. — Sem dúvida não é nenhum mendigo, nobre guerreiro, mas não o conhecemos.

— Conhecem sim, Revjak, filho de Jorn, o Vermelho — respondeu Wulfgar, reconhecendo o homem como um companheiro de tribo. — Sou Wulfgar, filho de Beornegar, guerreiro da Tribo do Alce. Vocês me perderam cinco anos atrás, quando marchamos sobre Dez-Burgos — explicou, escolhendo cuidadosamente as frases para evitar o assunto da derrota. Os bárbaros não comentavam lembranças tão desagradáveis.

Revjak estudou o rapaz de perto. Ele havia sido amigo de Beornegar e lembrava-se do menino, Wulfgar. Contou os anos, comparando a idade do menino quando o vira pela última vez à idade aparente daquele rapaz. Logo se satisfez com o fato de a semelhança não ser mera coincidência.

— Bem vindo ao lar, jovem guerreiro! — disse afetuosamente. — Você se saiu bem!

— De fato — replicou Wulfgar. — Vi coisas notáveis e prodigiosas e aprendi muito. São muitas as histórias que tenho para contar, mas, na verdade, não tenho tempo para conversa fiada. Estou aqui para ver Heafstaag.

Revjak assentiu e imediatamente começou a mostrar a Wulfgar o caminho por entre as fogueiras enfileiradas.

— Heafstaag ficará feliz com seu retorno.

Baixinho demais para ser ouvido, Wulfgar respondeu:

— Nem tanto.

Uma multidão curiosa ajuntou-se em volta do magnífico guerreiro assim que ele se aproximou da tenda central do acampamento. Reyjak entrou para anunciá-lo ao rei e retornou imediatamente com a permissão de Heafstaag para Wulfgar entrar.

Wulfgar levou Garra de Palas ao ombro, mas não deu um passo sequer em direção à aba que Revjak mantinha aberta.

— O que tenho a falar deve ser dito publicamente e diante de todo o povo — disse ele, alto o bastante para Heafstaag ouvir. — Que Heafstaag venha até mim!

Murmúrios confusos brotaram a seu redor diante daquelas palavras de desafio, pois os rumores que vinham circulando entre a multidão não falavam de Wulfgar, filho de Beornegar, como um descendente das linhagens reais.

Heafstaag precipitou-se para fora da tenda. Aproximou-se do desafiante, com o peito estufado e o único olho bom a fitar Wulfgar com ferocidade. A multidão fez silêncio, esperando que o cruel rei matasse ali mesmo o jovem impertinente.

Mas Wulfgar retribuiu o perigoso olhar de Heafstaag e não recuou o mínimo que fosse.

— Eu sou Wulfgar — anunciou, orgulhoso —, filho de Beornegar, filho de Beorne antes dele; guerreiro da Tribo do Alce, que lutou na Batalha de Brin Shander; portador de Garra de Palas, o Inimigo dos Gigantes — ergueu o grande martelo diante dele —, amigo dos artífices anões e discípulo de um ranger de Gwaeron Windstrom; matador de gigantes e invasor de covis; assassino do líder dos gigantes do gelo, Sorrisão.

Ele se deteve um momento, com os olhos apertados pelo sorriso que se

alargava, e aumentou a expectativa da proclamação seguinte. Satisfeito por ter toda a atenção da multidão, ele continuou:

— Eu sou Wulfgar, Ruína do Dragão!

Heafstaag retraiu-se. Nenhum homem vivo em toda a tundra havia reivindicado um título tão imponente.

— Solicito o Direito ao Desafio — grunhiu Wulfgar num tom baixo e ameaçador.

— Vou matar você — respondeu Heafstaag com toda a calma que foi capaz de reunir. Não tinha medo de homem algum, mas os ombros descomunais e os músculos torneados de Wulfgar sugeriam cautela. O rei não tinha a intenção de arriscar sua posição naquele momento, às vésperas de uma aparente vitória sobre os pescadores de Dez-Burgos. Se pudesse desacreditar o jovem guerreiro, o povo jamais permitiria o combate. Forçariam Wulfgar a desistir de sua reivindicação, ou matariam-no imediatamente. — Que herança lhe dá o direito de fazer essa solicitação?

— Você pretende liderar nosso povo sob as ordens de um mago — retorquiu Wulfgar. Ouviu atentamente às vozes na multidão, procurando avaliar se aprovavam ou não sua acusação. — Você pretende fazê-los levantar armas em causa comum com um bando de goblins e ores!

Ninguém ousou protestar em voz alta, mas Wulfgar sentia que a batalha iminente secretamente enfurecia muitos outros guerreiros. Isso explicaria também a ausência do Recinto do Hidromel, pois Heafstaag era inteligente o bastante para perceber que a fúria poderia facilmente explodir em meio às grandes emoções da celebração.

Revjak se interpôs antes que Heafstaag conseguisse responder, fosse com palavras ou armas.

— Filho de Beornegar — disse Revjak com firmeza —, você até agora não conquistou o direito de questionar as ordens do rei. Você declarou um desafio público; as regras da tradição exigem que justifique, por bravura ou nascimento, seu direito a um embate como esse.

A emoção revelava-se nas palavras de Revjak, e Wulfgar compreendeu imediatamente que o velho amigo de seu pai havia interferido para evitar o início de um combate não reconhecido e, portanto, não oficial. O homem mais velho obviamente acreditava que aquele jovem magnífico pudesse atender às exigências. E Wulfgar também sentiu que Revjak — e muitos outros, talvez — esperava que o desafio fosse completado com sucesso.

Wulfgar aprumou os ombros e, confiante, sorriu para o oponente, ganhando forças com mais uma prova de que seu povo seguia a direção ignóbil de Heafstaag simplesmente por estar obrigado ao rei caolho e não conseguir apresentar nenhum desafiante adequado para derrotá-lo.

— Por bravura — disse ele tranqüilamente.

Sem jamais tirar os olhos de Heafstaag, Wulfgar desamarrou a manta enrolada que trazia às costas e exibiu dois objetos parecidos com lanças. Atirou-os casualmente ao chão diante do Rei. Aqueles na multidão que puderam ver claramente o espetáculo boquiabriram-se todos ao mesmo tempo, e até o inabalável Heafstaag empalideceu e deu um passo vacilante para trás.

— O desafio não pode ser recusado! — gritou Revjak. Eram os chifres de Morte Gélida.

O suor frio no rosto de Heafstaag revelava sua tensão enquanto polia com um pedaço de camurça as últimas rebarbas da cabeça de seu imenso machado.

— Ruína do Dragão! — bufou, pouco convincente, para o porta-estandarte que acabara de entrar na tenda. — É mais provável que ele tenha tropeçado numa serpente adormecida!

— Perdão, poderoso rei — disse o rapaz. — Revjak enviou-me para lhe dizer que chegou a hora aprazada.

— Ótimo! — zombou Heafstaag, correndo o polegar pelo fio brilhante do machado. — Vou ensinar o filho de Beornegar a respeitar seu rei!

Os guerreiros da Tribo do Alce formaram um círculo em volta dos combatentes. Embora fosse um acontecimento particular para o povo de Heafstaag, as outras tribos assistiam com interesse a uma distância respeitável. O vencedor não teria qualquer autoridade formal sobre elas, mas seria o rei da tribo mais poderosa e dominante da tundra.

Revjak adentrou o círculo e movimentou-se entre os dois oponentes.

— Anuncio Heafstaag — gritou. — Rei da Tribo do Alce! — E ele continuou a recitar a longa lista de feitos heróicos do rei caolho.

A confiança de Heafstaag pareceu retornar durante a declamação, embora estivesse um pouco confuso e furioso com Revjak, que escolhera anunciá-lo

primeiro. Levou as mãos aos amplos quadris, fitou ameaçadoramente cada um dos espectadores mais próximos e sorria quando estes recuavam. Fez o mesmo com seu oponente, mas novamente sua tática intimidativa falhou com Wulfgar.

— E eu anuncio Wulfgar — continuou Revjak —, filho de Beornegar e contestador do trono da Tribo do Alce! — É claro que a declamação da lista de Wulfgar levou bem menos tempo. Mas o último feito anunciado por Revjak trouxe um certo grau de paridade aos dois.

— Ruína do Dragão! — gritou Revjak, e a multidão, até então em respeitoso silêncio, pôs-se a narrar nervosamente os numerosos rumores que haviam surgido sobre o confronto em que Wulfgar matara Morte Gélida.

Revjak olhou para os dois combatentes e deixou o círculo.

O momento de honra chegara.

Com passos cautelosos, os dois circularam pela arena de combate, medindo-se, em busca de sinais de fraqueza. Wulfgar notou a impaciência no rosto de Heafstaag, um defeito comum entre os guerreiros bárbaros. Ele não teria sido muito diferente, não fossem as rudes lições de Drizzt Do'Urden. Mil incisões humilhantes das cimitarras do drow haviam ensinado a Wulfgar que o primeiro golpe não era tão importante quanto o último.

Por fim, Heafstaag bufou e avançou com um brado. Wulfgar também grunhiu alto e movimentou-se como se fosse receber de frente a investida. Mas, então, deu um passo para o lado no último instante, e Heafstaag, arrastado pelo impulso de sua pesada arma, passou pelo adversário aos trambolhões e chocou-se contra a primeira fileira de espectadores.

O rei caolho recuperou-se rapidamente e investiu mais uma vez, duas vezes mais enfurecido, ou assim acreditava Wulfgar. Heafstaag havia sido rei durante muitos anos e lutara em incontáveis batalhas. Se não tivesse aprendido a ajustar sua técnica de combate, já teria sido morto havia muito. Ele voltou a atacar Wulfgar, aparentemente mais fora de controle do que da primeira vez. Mas, ao sair do caminho, Wulfgar encontrou o grande machado de Heafstaag esperando por ele. O rei caolho, antecipando a esquiva, brandiu a arma de lado e abriu o braço de Wulfgar do ombro ao cotovelo.

Wulfgar reagiu rapidamente, desferindo uma estocada defensiva com Garra de Palas para desencorajar ataques subseqüentes. O golpe saiu sem força, mas a mira foi certa e o poderoso martelo impeliu Heafstaag um passo para trás. Wulfgar

aproveitou para examinar o sangue em seu braço.

Ele poderia continuar a lutar.

— Você se defende bem — resmungou Heafstaag ao colocar-se em posição a alguns passos apenas do desafiante. — Teria servido bem a nosso povo como soldado. Que desperdício eu ter de matar você!

Mais uma vez, o machado traçou seu arco, fazendo chover um golpe depois do outro num furioso assalto com a intenção de terminar a luta rapidamente.

Mas, comparado às espadas sibilantes de Drizzt Do'Urden, o machado de Heafstaag parecia se mover preguiçosamente. Wulfgar não teve dificuldade para aparar os ataques, chegando a responder, vez ou outra, com uma estocada calculada que se chocava com um ruído surdo contra o peito largo de Heafstaag.

As faces do rei caolho avermelharam-se de frustração e cansaço.

— Um oponente cansado geralmente ataca com toda a força de uma vez só — Drizzt explicara a Wulfgar, durante as semanas de treinamento. — Mas raramente move-se na direção óbvia, na direção que ele pensa que você pensa que ele está se movendo!

Wulfgar esperou atentamente pela finta anunciada.

Conformado por não conseguir atravessar a guarda eficaz do oponente mais jovem e mais rápido, o rei, coberto de suor, ergueu o machado sobre a cabeça e arremeteu, urrando como um louco para dar ênfase ao ataque.

Mas os reflexos de Wulfgar estavam afiados ao máximo, e a ênfase excessiva que Heafstaag colocara no ataque dizia-lhe para esperar uma mudança de direção. Ele ergueu Garra de Palas, como que para bloquear o golpe dissimulado, mas reverteu a empunhadura no exato momento em que o machado caía do ombro de Heafstaag e entrava enganosamente baixo, com um golpe oblíquo.

Confiando inteiramente em sua arma de fabricação anã, Wulfgar deslocou para trás o pé dianteiro, virando-se para encontrar a lâmina que se aproximava com um golpe de ângulo semelhante.

As cabeças das duas armas chocaram-se com força inacreditável. O machado de Heafstaag estilhaçou-se em suas mãos e as violentas vibrações lançaram-no por terra.

Garra de Palas estava intacto. Wulfgar poderia facilmente ter vencido a luta e

dado cabo de Heafstaag com um único golpe.

Revjak cerrou o punho de expectativa pela vitória iminente de Wulfgar.

— Jamais confunda honra com estupidez! — Drizzt repreendera Wulfgar, depois da perigosa inação do bárbaro em relação ao dragão.

Mas, com aquele combate, Wulfgar queria mais do que simplesmente ganhar a liderança de sua tribo; ele queria deixar uma impressão duradoura em todas as testemunhas. Ele largou Garra de Palas e aproximou-se de Heafstaag em pé de igualdade.

O rei bárbaro não questionou sua boa sorte. Saltou sobre Wulfgar e envolveu o rapaz com seus braços numa tentativa de lançá-lo de costas ao chão.

Wulfgar debruçou-se para receber o ataque, plantou firmemente as pernas fortes no chão e deteve o homem mais pesado.

Atracaram-se com ferocidade e trocaram golpes duros antes de conseguirem se engalfinhar e tornar os socos ineficazes. Os olhos de ambos os combatentes estavam lívidos e inchados, o sangue escorria de arranhões e cortes no rosto e no peito de ambos.

Contudo, Heafstaag era o mais cansado. Seu peito largo arquejava a cada árdua exalação. Ele abraçou a cintura de Wulfgar e tentou mais uma vez torcer o corpo de seu implacável oponente para lançá-lo ao chão.

Foi então que os longos dedos de Wulfgar fecharam-se sobre as têmporas de Heafstaag. Os nós dos dedos do rapaz empalideceram, os músculos descomunais dos antebraços e dos ombros se enrijeceram. Ele começou a apertar.

Heafstaag compreendeu imediatamente que estava em dificuldades, pois o abraço de Wulfgar era mais forte que o de um urso. O rei debateu-se freneticamente e seus punhos enormes esmurraram as costelas expostas do oponente, esperando apenas quebrar a concentração mortal de Wulfgar.

Dessa vez, foi uma das lições de Bruenor que o incitou a continuar:

— Lembra da doninha, garoto. Tome os golpes mais fracos, mas nunca, nunca deixe eles escaparem quando 'cê estiver em cima deles!

Os músculos do ombro e do pescoço projetaram-se quando ele forçou o rei caolho a se ajoelhar.

Aterrorizado com a força do abraço, Heafstaag agarrava e puxava os antebraços de ferro do rapaz, tentando inutilmente aliviar a pressão cada vez maior.

Wulfgar percebeu que estava prestes a matar alguém de sua própria tribo.

— Renda-se! — ele gritou para Heafstaag, à procura de uma alternativa mais aceitável.

O orgulhoso rei respondeu com um derradeiro soco.

Wulfgar voltou os olhos para o céu.

— Não sou como ele! — urrou desamparadamente, justificando-se a quem quisesse ouvir. Mas restava apenas um caminho agora.

Os ombros descomunais do jovem bárbaro avermelharam-se com o sangue que a eles afluíu. Ele viu o terror no olhar de Heafstaag transformar-se em incompreensão. Ouviu o estalar dos ossos, sentiu o crânio esmigalhando-se sob suas poderosas mãos.

Revjak deveria ter adentrado o círculo e anunciado o novo Rei da Tribo do Alce.

Mas, como as outras testemunhas a seu redor, ele estava imóvel, boquiaberto, e nem mesmo piscava.

Auxiliado pelas rajadas de vento frio em suas costas, Drizzt percorreu a toda a pressa as últimas milhas até Dez-Burgos. Na mesma noite em que ele havia se separado de Wulfgar, o topo coberto de neve do Sepulcro de Kelvin apareceu no horizonte. A visão de seu lar estimulou o drow a prosseguir ainda mais rápido, mas uma sensação incômoda dizia-lhe que algo estava errado.

O olho humano jamais o teria percebido, mas a aguçada visão noturna do drow enfim o divisou: um pilar crescente de escuridão a obscurecer as estrelas mais baixas do horizonte, ao sul da montanha. E uma segunda coluna um pouco menor, ao sul da primeira.

Drizzt estacou. Estreitou os olhos para se certificar de sua suposição. Em seguida, ele se pôs a caminho novamente, mas devagar, para ganhar tempo e escolher uma rota alternativa.

Caer-Konig e Caer-Dineval estavam em chamas.

23 Sitiados

A frota de Caer-Dineval corricava as águas mais ao sul do Lac Dinneshir, aproveitando as áreas desocupadas depois da fuga do povo de Angraleste para Brin Shander.

As embarcações de Caer-Konig pescavam em águas conhecidas, perto das margens setentrionais do lago. Foram as primeiras a avistar a destruição iminente.

Como um furioso enxame de abelhas, o hediondo exército de Kessell contornou velozmente a curva setentrional do Lac Dinneshir e, aos brados, desceu o Desfiladeiro do Vento Gélido.

— Levantar âncora! — gritaram Schermont e muitos outros capitães assim que se recuperaram do choque inicial. Mas já sabiam que não retornariam a tempo.

A vanguarda do exército de goblins atacou Caer-Konig violentamente.

Os homens nos barcos viram as chamas se elevarem quando as casas foram incendiadas. Ouviram os apupos sanguinários dos desprezíveis invasores.

Ouviram os gritos agonizantes de sua gente.

As mulheres, as crianças e os velhos em Caer-Konig nem pensaram em resistir. Correram. Por suas vidas, eles correram. E os goblins deram-lhes caça e os mataram.

Gigantes e ogros precipitaram-se para as docas e esmagaram os miseráveis humanos que acenavam desamparadamente para a frota de retorno, ou levaram-nos à morte gélida nas águas do lago.

Os gigantes carregavam sacos imensos e, à medida que os corajosos pescadores chegavam precipitadamente ao porto, as naus eram golpeadas e danificadas pelos calhaus arremessados.

Os goblins continuavam a entrar em grande número na cidade condenada, mas o grosso da linha de retaguarda do vasto exército passou por ela e seguiu em direção à segunda cidade, Caer-Dineval. A essa altura, as pessoas em Caer-Dineval já tinham avistado a fumaça e ouvido os gritos e fugiam à toda pressa para Brin Shander, ou então estavam nas docas, implorando aos marinheiros que voltassem para casa.

Mas a frota de Caer-Dineval, mesmo impelida pela força do vento leste em sua

pressa de atravessar novamente o lago, tinha milhas e milhas de água diante dela. Os pescadores viram as colunas de fumaça se erguerem sobre Caer-Konig e muitos, desconfiando do que acontecia, entenderam que seu ímpeto, mesmo com as velas tão enfunadas, seria em vão. Ainda assim, ouviram-se gemidos de choque e incredulidade em cada convés quando a nuvem negra deu início a sua agourenta escalada desde os setores mais setentrionais de Caer-Dineval.

Foi então que Schermont tomou uma decisão nobre. Aceitando a condenação da própria cidade, ele ofereceu ajuda aos vizinhos.

— Não podemos entrar! — ele gritou ao capitão de uma embarcação próxima. — Passe adiante: vamos para o sul! As docas de Dineval ainda estão livres!

De um parapeito na muralha de Brin Shander, Régis, Cássio, Agorwal e Glensather assistiram, horrorizados, à investida do perverso contingente pelo trecho de planície entre eles e as duas cidades saqueadas. Os inimigos avançavam sobre a população que fugia de Caer-Dineval.

— Abra os portões, Cássio! — gritou Agorwal. — Precisamos ir até eles! Não terão a menor chance de chegar à cidade a menos que retardemos a perseguição!

— Não — respondeu Cássio, melancólico, dolorosamente ciente de suas responsabilidades ainda maiores. — Preciso de cada homem para defender a cidade. Expor-se na planície aberta com uma desvantagem numérica tão esmagadora seria inútil. As vilas às margens do Lac Dinneshir estão condenadas!

— Estão indefesos! — devolveu Agorwal. — Que espécie de homens somos nós se não somos capazes de defender nossa gente? Que direito temos de assistir a tudo detrás desta muralha enquanto nosso povo é chacinado?

Cássio chacoalhou a cabeça, firme em sua decisão de proteger Brin Shander.

Mas, então, outros refugiados vieram correndo pela segunda passagem, a Via de Bremen, fugindo, histéricos, da desprotegida vila de Termalaine assim que viram as cidades do outro lado incendiadas. Mais de mil refugiados estavam agora ao alcance da visão desde Brin Shander. Estimando a velocidade deles e a distância restante, Cássio calculou que convergiriam no vasto campo logo abaixo dos portões setentrionais da cidade principal. Onde os goblins os pegariam.

— Vá — disse ele a Agorwal.

Brin Shander não podia se dar ao luxo de perder tantos homens, mas o campo logo ficaria rubro com o sangue de mulheres e crianças.

Agorwal desceu com seus valorosos homens a estrada nordeste, em busca de uma posição defensável onde pudessem se entrincheirar. Escolheram uma pequena serra — na verdade, mais uma crista — onde a estrada submergia ligeiramente. Entrincheirados e prontos para lutar e morrer, eles esperaram até os últimos refugiados passarem, aterrorizados, aos gritos, pois acreditavam não ter qualquer chance de alcançar a segurança da cidade antes que os goblins se abatessem sobre eles.

Sentindo o cheiro de sangue humano, os mais rápidos dentre o exército invasor estavam logo atrás dos retardatários, mães em sua maioria, que apertavam os filhos pequenos contra o peito. Concentrados nas vítimas fáceis, os monstros da vanguarda não se deram conta do destacamento de Agorwal até os guerreiros de tocaia já estarem sobre eles.

Mas, então, era tarde demais.

Os corajosos homens de Termalaine surpreenderam os goblins num fogo cruzado de flechas e depois seguiram Agorwal num feroz assalto de espadas. Lutaram sem medo, como homens que haviam aceitado o que o destino lhes reservara. Dezenas de monstros jaziam mortos e mais deles caíam a cada minuto à medida que os guerreiros furiosos forçavam entrada em suas fileiras.

Mas a formação parecia interminável. A cada goblin que caía, dois vinham substituí-lo. Os homens de Termalaine logo foram tragados por um mar de goblins.

Agorwal alcançou um ponto elevado e olhou para trás, em direção à cidade. As mulheres em fuga estavam a uma boa distância do outro lado do campo, mas moviam-se devagar. Se rompessem as fileiras inimigas e fugissem, seus homens alcançariam os refugiados antes das encostas de Brin Shander. E os monstros estariam logo atrás deles.

— Temos de sair e apoiar Agorwal! — berrou Glensather para Cássio. Mas, dessa vez, o representante de Brin Shander permaneceu firme.

— Agorwal cumpriu sua missão — respondeu Cássio. — Os refugiados chegarão à muralha. Não enviarei mais homens para a morte! Mesmo que a força combinada de toda a Dez-Burgos estivesse no campo, não seria capaz de derrotar o inimigo diante de nós.

O sagaz representante já compreendera que não poderiam lutar com Kessell em

pé de igualdade.

O benevolente Glensather pareceu abatido.

— Leve alguns soldados colina abaixo — cedeu Cássio. — Ajudem os refugiados exaustos na última escalada.

Os homens de Agorwal estavam agora em sérias dificuldades. O representante de Termalaine olhou para trás novamente e tranqüilizou-se; as mulheres e as crianças estavam em segurança. Correu os olhos pela alta muralha, ciente de que Régis, Cássio e os outros podiam vê-lo, uma figura solitária na pequena elevação, muito embora ele não conseguisse divisá-los entre a multidão de espectadores que se enfileirava nos parapeitos de Brin Shander.

Mais goblins despejaram-se na batalha, agora acompanhados de ogros e verbeeg. Agorwal saudou os amigos na cidade. Seu sorriso de satisfação era sincero quando girou nos calcanhares e voltou a arremeter ladeira abaixo para se unir a seus vitoriosos soldados em seu momento de maior glória.

Então, Régis e Cássio assistiram à maré negra derrubar todos os bravos homens de Termalaine.

Abaixo deles, os pesados portões se fecharam com estrondo. Os últimos refugiados haviam entrado.

Apesar de os homens de Agorwal conquistarem uma vitória de honra, a única força a ter realmente combatido o exército de Kessell naquele dia, e sobrevivido, foi a dos anões. O clã do Salão de Mitral passara dias em diligente preparação para aquela invasão, mas quase a perdeu. Mantidos pela vontade tirânica do mago numa disciplina nunca vista entre os goblins, principalmente entre tribos rivais e variadas, o exército de Kessell tinha planos bem definidos e diretos a seguir no assalto inicial. Até ali, os anões não estavam incluídos.

Mas os rapazes de Bruenor tinham outros planos. Eles não se enterrariam em suas minas sem ao menos aproveitar a oportunidade de arrancar algumas cabeças de goblins ou esmigalhar os joelhos de um ou dois gigantes.

Vários guerreiros do povo de longas barbas subiram ao cume mais ao sul do vale. Quando a retaguarda do exército maligno passou, os anões começaram a provocar os monstros, gritando desafios e xingando suas mães. Os insultos nem mesmo eram necessários. Os ores e os goblins desprezam os anões mais do que

qualquer outra coisa viva, e o plano eficiente de Kessell evaporou-se de suas mentes à mera visão de Bruenor e sua gente. Sempre ávidos pelo sangue dos anões, um contingente considerável separou-se do exército principal.

Os anões deixaram que eles se aproximassem, espicaçando-os com provocações até que os monstros estivessem praticamente sobre eles. Depois, Bruenor e os seus pularam da saliência rochosa e escorregaram pela vertente íngreme.

— Venham brincar, canalhas estúpidos.

Bruenor riu maliciosamente ao desaparecer de vista. Tirou das costas uma corda. Ele tinha bolado um truquezinho que estava ansioso para experimentar.

Os goblins arremeteram vale adentro, com uma vantagem numérica de quatro para um. E tinham como apoio cerca de vinte ogros furiosos.

Os monstros não tiveram a menor chance.

Os anões continuaram a incitá-los por todo o declive da parte mais íngreme do vale até as saliências estreitas e inclinadas na face do penhasco que passavam em frente às numerosas entradas para as cavernas dos anões. Um lugar óbvio para uma emboscada, mas os goblins estúpidos, enfurecidos diante da visão de seus mais odiados inimigos, avançaram de qualquer maneira, indiferentes ao perigo.

Quando a maioria dos monstros já se encontrava nas saliências e o resto ainda começava a descer até o vale, a primeira armadilha foi acionada. Cattiebrie, armada até os dentes, mas posicionada no fundo dos túneis mais internos, puxou uma alavanca e derrubou uma coluna na crista superior do vale. Toneladas de pedra e cascalho tombaram sobre a retaguarda da formação dos monstros, e aqueles que conseguiram manter o equilíbrio, ainda que precário, e escapar ao impacto da avalanche encontraram as trilhas atrás deles enterradas e bloqueadas, impedindo-lhes a fuga.

As bestas zuniram desde recessos ocultos, e um grupo de anões saiu correndo para receber os goblins da vanguarda.

Bruenor não estava entre eles. Ele havia se escondido mais atrás na trilha e observou os goblins, concentrados no desafio à frente, passarem por ele. Poderia ter atacado naquele momento, mas estava atrás de caça maior e esperou até que os ogros estivessem ao alcance. A corda já havia sido cuidadosamente medida e amarrada. Ele passou uma das pontas em forma de laço em torno da cintura e a outra foi jogada sobre uma rocha. Em seguida, ele tirou do cinto as duas machadinhas.

Era uma manobra arriscada, talvez a mais perigosa que o anão já tentara, mas a pura emoção da coisa tornou-se óbvia na forma de um largo sorriso estampado na cara de Bruenor ao perceber a aproximação dos desajeitados ogros. Mal pôde conter o riso quando duas das criaturas passaram por ele na trilha estreita.

Saltando de seu esconderijo, Bruenor investiu contra os ogros surpreendidos e atirou as machadinhas em suas cabeças. Os ogros desviaram-se e conseguiram aparar os fracos arremessos, mas as armas não passavam de uma distração.

O corpo de Bruenor era a verdadeira arma naquele ataque.

Surpreendidos, esquivando-se das machadinhas, os dois ogros perderam o equilíbrio. O plano se desenrolava com perfeição; os ogros mal sabiam o que fazer com os pés. Contraindo os poderosos músculos de suas pernas atarracadas Bruenor lançou-se no ar e colidiu com o monstro mais próximo. A criatura caiu junto com ele sobre o outro ogro.

E despencaram da saliência, todos os três.

Um dos ogros conseguiu agarrar com a mão descomunal o rosto do anão, mas Bruenor prontamente mordeu-a, e o monstro recuou. Por um breve momento, eles formaram um emaranhado em queda de pernas e braços agitados, mas então a corda de Bruenor esticou-se e os separou.

— Um pouso tranquilo pra vocês, garotos — gritou Bruenor, ao escapar da queda. — Dêem um grande beijo nas pedras por mim!

O movimento em pêndulo da corda largou Bruenor na entrada de um poço de mina na saliência imediatamente mais baixa enquanto suas vítimas impotentes caíam para morrer. Vários goblins em formação atrás dos ogros assistiram ao espetáculo em total estupefação. Em seguida, viram a oportunidade de usar a corda pendurada como atalho para uma das cavernas e, um a um, treparam na corda e começaram a descer.

Mas Bruenor também antecipara aquilo. Os goblins não entenderam por que a corda parecia tão escorregadia em suas mãos.

Quando Bruenor apareceu na saliência inferior, com a ponta da corda numa das mãos e uma tocha acesa na outra, eles entenderam.

As chamas lamberam o cordão azeitado. O goblin no topo da corda conseguiu galgar de volta a saliência, mas o resto seguiu o mesmo caminho que os pobres ogros. Um deles quase escapou à queda fatal, aterrissando pesadamente na saliência

inferior. No entanto, antes que ele conseguisse recuperar o equilíbrio, Bruenor o fez despencar com um pontapé.

O anão, admirado, aprovou com um aceno de cabeça o sucesso da manobra. Era um truque que ele tinha a intenção de lembrar. Batendo as mãos uma na outra, ele desceu rapidamente pelo poço que, um pouco mais atrás, subia até se juntar aos túneis superiores.

Na saliência de cima, os anões lutavam numa ação de retirada. O plano não era travar um conflito mortal do lado de fora, mas atrair os monstros para as aberturas dos túneis. Com o desejo de matar obscurecendo-lhes toda e qualquer razão, os obtusos invasores prontamente aquiesceram, presumindo que sua vantagem numérica estivesse encurralando os anões.

O entrechoque de espadas logo se fez ouvir em vários túneis. Os anões continuaram a recuar, conduzindo os monstros à derradeira armadilha. Então, de algum lugar no fundo das cavernas, uma corneta soou. No momento exato os anões desvencilharam-se da escaramuça e fugiram pelos túneis.

Os goblins e os ogros, pensando haver desbaratado os inimigos, detiveram-se apenas para berrar gritos de vitória, depois lançaram-se atrás dos anões como uma onda.

Mas, bem lá no fundo dos túneis, várias alavancas foram puxadas. A armadilha final foi acionada e todas as entradas dos túneis simplesmente desabaram. O chão estremeceu violentamente sob o peso do deslizamento e toda a face do penhasco veio abaixo.

Os únicos monstros a sobreviver foram os que estavam exatamente nas linhas de vanguarda. E, desorientados, castigados pela força do deslizamento e atordoados pela rajada de pó, eles foram imediatamente abatidos pelos anões de tocaia.

A espantosa avalanche fez estremecer até mesmo as pessoas em Brin Shander, distantes como estavam. Acorreram à muralha norte para assistir, consternadas, à ascensão da nuvem de poeira, pois acreditavam que os anões haviam sido dizimados.

Régis sabia que não. O halfling invejou os anões, sepultados em segurança em seus extensos túneis. Ele se dera conta, no momento em que vira as chamas se elevarem de Caer-Konig, que sua demora na cidade, à espera do amigo de Bosquesó, custara-lhe a oportunidade de escapar.

Agora, ele assistia, impotente e sem esperança, ao avanço daquela massa negra

em direção a Brin Shander.

As frotas no Maer Dualdon e no Marerrubra retornaram aos portos de origem assim que perceberam o que estava acontecendo. Encontraram suas famílias momentaneamente em segurança, exceto os pescadores de Termalaine, que velejaram de volta a uma cidade abandonada. Tudo o que os homens de Termalaine podiam fazer, enquanto relutantemente voltavam ao lago, era esperar que os seus tivessem conseguido chegar a Brin Shander ou a algum outro refúgio, pois viram o flanco setentrional do exército de Kessell enxameando pelo campo em direção a sua cidade condenada.

Targos, a segunda maior cidade e a única outra, além de Brin Shander, com alguma esperança de resistir algum tempo ao vasto exército, estendeu o convite às embarcações de Termalaine para atracar em suas docas. E os homens de Termalaine, que logo estariam entre os desabrigados, aceitaram a hospitalidade de seus encarniçados inimigos do sul. Suas disputas com o povo de Targos pareciam realmente insignificantes em comparação ao desastre que se abatera sobre as vilas.

Na batalha principal, os generais goblins que lideravam o exército de Kessell acreditavam poder invadir Brin Shander antes do anoitecer. Eles obedeceram ao plano de seu líder ao pé da letra. O corpo principal do exército desviou-se para longe de Brin Shander e desceu pelo trecho de terreno aberto entre a cidade principal e Targos, acabando, assim, com qualquer possibilidade de as duas poderosas cidades unirem suas forças.

Várias tribos de goblins haviam se separado do grupo principal e lançado-se sobre Termalaine, com a intenção de saquear a terceira cidade do dia. Mas, encontrando deserto o lugar, abstiveram-se de queimar as casas. Parte do exército de Kessell agora tinha um acampamento pronto, onde poderia aguardar pelo cerco iminente com todo o conforto.

Como dois grandes braços, milhares de monstros correram para o sul da força principal. Tão vasto era o exército de Kessell que este preenchia os muitos quilômetros do campo entre Brin Shander e Termalaine e ainda havia gente suficiente para cercar a colina da cidade principal com densas fileiras de soldados.

Tudo acontecera tão rápido que, quando os goblins finalmente interromperam sua investida frenética, a mudança pareceu demasiadamente dramática. Depois de

alguns minutos de calma, o suficiente para recuperar o fôlego, Régis sentiu a tensão aumentar novamente.

— Por que eles não acabam logo com isto? — ele perguntou aos dois representantes a seu lado.

Cássio e Glensather, mais instruídos nas tradições da guerra, compreenderam exatamente o que estava acontecendo.

— Eles não têm pressa, amiguinho — explicou Cássio. — Têm o tempo como aliado.

Foi então que Régis compreendeu. Durante os vários anos que passara nas terras mais populosas do sul, ele ouvira muitas histórias vividas sobre os horrores de um cerco.

Veio-lhe à mente a imagem da derradeira saudação de Agorwal, ao longe, o olhar satisfeito no rosto do representante e sua disposição em morrer valorosamente. Régis não tinha a menor vontade de morrer, mas podia imaginar o que ele e o povo acuado de Brin Shander tinham pela frente.

Flagrou-se invejando Agorwal.

24 *Crishal-Tirith*

Drizzt logo encontrou o solo maltratado por onde passara o exército. As pegadas não chegaram a ser uma surpresa para o drow, pois as colunas de fumaça já lhe haviam revelado boa parte do que ocorrera. A única pergunta não respondida era se alguma das vilas resistira ou não ao ataque, e ele seguiu rapidamente em direção à montanha, imaginando se ainda teria um lar para onde retornar.

Foi então que ele sentiu uma presença, uma aura de um outro mundo que estranhamente o fazia recordar os dias de sua juventude. Abaixou-se para verificar o solo novamente. Algumas das marcas eram rastros frescos de trolls, mas havia uma cicatriz no chão que nenhuma criatura mortal poderia ter deixado. Drizzt olhou ao redor, nervoso, mas o único som era o lamento do vento e os únicos vultos no horizonte eram os picos do Sepulcro de Kelvin diante dele, e os da Espinha do Mundo, bem mais ao sul. Drizzt deteve-se para considerar a tal presença durante algum tempo, tentando distinguir melhor a familiaridade que sentia.

Ele seguiu em frente tentativamente. Compreendia a origem de suas lembranças agora, mas os pormenores exatos continuavam impalpáveis. Ele sabia o que estava seguindo.

Um demônio chegara ao Vale do Vento Gélido.

O Sepulcro de Kelvin já parecia muito maior antes de Drizzt alcançar o bando. Sua sensibilidade a criaturas dos planos inferiores, fruto de séculos de associação com elas em Menzoberranzan, informou o drow de que ele se aproximava do demônio antes mesmo de avistá-lo.

E foi então que ele viu as formas distantes, meia dúzia de trolls que marchavam numa fileira compacta e, destacando-se no meio deles, encontrava-se um enorme monstro do Abismo. Drizzt compreendeu imediatamente que não se tratava de um mane nem de um homúnculo insignificante, e sim de um demônio importante. Kessell devia ser realmente poderoso se tinha sob seu controle um monstro tão formidável!

Drizzt os seguiu, mantendo cautelosa distância. No entanto, o bando estava concentrado em seu destino e a cautela do drow era desnecessária. Mas Drizzt não estava disposto a se arriscar de modo algum, pois havia sido muitas vezes testemunha da ira desses demônios. Eram lugar-comum nas cidades dos drow, prova maior para Drizzt Do'Urden de que a cultura de seu povo não lhe condizia.

Ele se aproximou, pois algo mais chamara-lhe a atenção. O demônio segurava um pequeno objeto que irradiava uma magia tão poderosa que o drow, mesmo àquela distância, era capaz de sentir claramente. Estava demasiado disfarçada pelas próprias emanções do demônio para que Drizzt conseguisse ter uma idéia clara do que se tratava e, portanto, ele cautelosamente recuou mais uma vez.

As luzes de milhares de fogueiras apareceram no horizonte quando o grupo e Drizzt aproximaram-se da montanha. Os goblins haviam posicionado sentinelas naquela área e Drizzt percebeu que já avançara o máximo que podia na direção sul. Desistiu da perseguição e dirigiu-se a um ponto de observação melhor no alto da montanha.

O melhor momento para a visão do drow, adaptada ao subterrâneo, era sob a luz tênue antes do nascer do sol e, apesar de cansado, Drizzt tinha a determinação de estar em posição quando chegasse a hora. Ele rapidamente escalou as rochas, dirigindo-se aos poucos à face sul da montanha.

Foi então que ele viu as fogueiras que cercavam Brin Shander. Mais para o leste, as brasas brilhavam em meio aos escombros que outrora haviam sido Caer-Konig e Caer-Dineval. Gritos selvagens ecoavam em Termalaine, e Drizzt compreendeu que a cidade às margens do Maer Dualdon estava nas mãos do inimigo.

E, então, o prenúncio da aurora azulou o céu noturno e muito mais coisas tornaram-se aparentes. Drizzt olhou primeiro para a extremidade sul do vale dos anões e ficou aliviado ao ver que o paredão defronte havia desabado. O povo de Bruenor, pelo menos, estava salvo, e Régis com eles, supôs o drow.

Mas a visão de Brin Shander era menos consoladora. Drizzt ouvira as bazófias do ore capturado e vira os rastros do exército e suas fogueiras, mas nunca poderia ter imaginado o vasto conclave que apareceu diante dele assim que a luz aumentou.

A visão o desconcertou.

— Quantas tribos de goblins você reuniu, Akar Kessell? — disse, com voz entrecortada. — E quantos gigantes chamam-no de mestre?

Ele sabia que o povo de Brin Shander sobreviveria apenas o tempo que Kessell lhes permitisse. Não tinham a menor esperança de se defender contra tamanho exército. Consternado, ele se voltou para procurar uma gruta onde pudesse descansar um pouco. Ele não seria de ajuda naquele momento, e a exaustão aumentava sua desesperança, impedindo-o de pensar de maneira construtiva.

Enquanto se afastava da face da montanha, uma súbita atividade no campo distante chamou-lhe a atenção. Ele não conseguia divisar os indivíduos a uma distância tão grande — o exército parecia apenas uma massa negra —, mas compreendeu que o demônio aparecera. Viu o ponto mais negro que marcava sua presença maligna avançar até uma área de terreno limpo, algumas centenas de metros apenas abaixo dos portões de Brin Shander. E ele sentiu a aura sobrenatural da poderosa magia que percebera antes, como o coração pulsante de alguma forma de vida desconhecida, palpitando nas mãos providas de garras do demônio.

Os goblins se juntaram para assistir ao espetáculo, mantendo uma distância respeitosa entre eles e o perigoso e imprevisível capitão de Kessell.

— O que é aquilo? — perguntou Régis, esmagado entre a multidão de espectadores na muralha de Brin Shander.

— Um demônio — respondeu Cássio. — E dos grandes.

— Eles zombam de nossas pobres defesas! — gritou Glensather. — Que esperança temos de resistir a um inimigo como este?

O demônio fez uma reverência, concentrado no ritual para evocar o encantamento do objeto cristalino. Ele colocou a estilha de cristal de pé sobre a relva, deu um passo para trás e berrou as palavras obscuras de um antigo feitiço, alteando num crescendo à medida que o céu começava a clarear com a iminente aparição do sol.

— Um punhal de vidro? — perguntou Régis, intrigado com o objeto pulsante.

O primeiro raio da aurora rompeu o horizonte. O cristal cintilou e invocou a luz, desviando a trajetória do raio solar e absorvendo sua energia.

A estilha tremeluziu novamente. As pulsações aumentaram quando mais uma parte do sol rastejou para o céu oriental, apenas para ter sua luz sugada pela cópia faminta de Crenshinibon.

Os espectadores na muralha boquiabriram-se, horrorizados, e imaginaram se Akar Kessell tinha algum poder sobre o próprio sol. Somente Cássio teve presença de espírito para ligar o poder da estilha à luz solar.

Foi então que o cristal começou a crescer. Estendia-se a cada vez que uma pulsação atingia seu pico, depois encolhia-se um pouco enquanto a palpitação seguinte ganhava força. Tudo o mais ao redor permanecia nas sombras, pois o cristal consumia avidamente toda a luz do sol. Lenta mas inevitavelmente, o diâmetro da

coisa alargou-se e seu topo elevou-se às alturas. As pessoas na muralha e os monstros no campo precisaram desviar os olhos do poder resplandecente de Crishal-Tirith. Apenas o drow, desde seu remoto ponto de observação, e o demônio, que era imune a essas visões, testemunharam a criação de mais uma cópia de Crenshinibon. A terceira Crishal-Tirith ganhou vida. A torre libertou o sol de seu jugo assim que se completou o ritual e toda a região foi banhada pela luz da manhã.

O demônio rugiu com o sucesso de seu encantamento e entrou orgulhosamente pela porta espelhada da nova torre, seguido pelos trolls, a guarda pessoal do mago.

Os habitantes sitiados de Brin Shander e Targos examinaram a incrível estrutura com uma mistura confusa de espanto, admiração e terror. Não conseguiam resistir à beleza sobrenatural de Crishal-Tirith, mas compreendiam as conseqüências do aparecimento da torre: Akar Kessell, senhor de goblins e gigantes, havia chegado.

Os goblins e os ores caíram de joelhos, e todo o vasto exército retomou o cântico de "Kessell! Kessell!", prestando homenagem ao mago com uma devoção tão fanática que fez estremecer as testemunhas humanas do espetáculo.

Drizzt também estava assustado com a extensão da influência e da devoção que o mago exercia sobre as normalmente independentes tribos de goblins. O drow determinou naquele momento que a única chance de sobrevivência para o povo de Dez-Burgos era a morte de Akar Kessell. Ele já sabia, mesmo antes de ter considerado as opções possíveis, que tentaria chegar ao mago. Por enquanto, porém, ele precisava descansar. Encontrou uma gruta sombreada logo atrás da face do Sepulcro de Kelvin e deixou-se tomar pela exaustão.

Cássio também estava cansado. O representante permanecera na muralha durante toda a noite fria, examinando os acampamentos para determinar o que restava da inimizade natural entre as tribos indisciplinadas. Ele vira um pouco de discórdia e alguns insultos, mas nada extremo o bastante para dar a ele a esperança de que o exército se desmancharia logo no início do cerco. Não entendia como o mago conseguira uma unificação tão dramática dos arquiinimigos. A aparição do demônio e o soerguimento de Crishal-Tirith mostraram-lhe o incrível poder sob o comando de Kessell. Ele logo chegara às mesmas conclusões que o drow.

Ao contrário de Drizzt, porém, o representante de Brin Shander não se recolheu quando o campo voltou a se acalmar, apesar dos protestos de Régis e Glensather, preocupados com sua saúde. Sobre seus ombros, Cássio carregava a responsabilidade por vários milhares de pessoas aterrorizadas, amontoados no

interior das muralhas de sua cidade, e, para ele, não haveria descanso. Ele precisava de informações; precisava encontrar um elo fraco na armadura aparentemente inexpugnável do mago.

E, portanto, o representante vigiou com zelo e paciência durante todo o primeiro longo e monótono dia do cerco, observando as fronteiras que as tribos de goblins delimitavam como suas e a ordem de hierarquia que determinava a distância de cada grupo em relação ao ponto central de Crishal-Tirith.

Bem mais ao leste, as frotas de Caer-Konig e Caer-Dineval estavam ancoradas lado a lado nas docas da cidade abandonada de Angraleste. Várias equipagens foram à terra para recolher provisões, mas a maioria das pessoas permanecera nos barcos, incertas quanto à extensão do braço oriental do exército de Kessell.

Jensin Brent e sua contraparte de Caer-Konig haviam assumido total controle da situação a partir do convés do *Explorador das Brumas*, a nau-capitânia de Caer-Dineval. Todas as disputas entre as duas cidades foram suspensas, ao menos temporariamente, apesar de se ouvirem promessas de amizade duradoura nos conveses de todas as embarcações sobre o Lac Dinneshir. Os dois representantes concordavam que ainda não poderiam deixar as águas do lago e fugir, pois perceberam que não havia para onde ir. Todas as dez vilas estavam sob a ameaça de Kessell, Luskan ficava a seiscentos quilômetros de distância e o exército do mago estava bem no caminho. Os refugiados mal equipados sequer sonhariam em chegar à cidade antes de serem surpreendidos pelas primeiras neves do inverno.

Os marinheiros que haviam desembarcado logo retornaram às docas com as boas novas de que Angraleste ainda não havia sido tocada pelas trevas. Mais equipagens foram enviadas à terra para trazer mais comida e cobertores, mas Jensin Brent agia com cautela, pois pensava ser aconselhável manter a maioria dos refugiados na água, longe do alcance de Kessell.

Notícias mais promissoras chegaram pouco depois.

— Sinais provenientes de Marerrubra, Representante Brent! — gritou a sentinela no alto do cesto da gávea do *Explorador das Brumas*. — O povo de Bom Prado e Toca de Dugan está são e salvo! — Ele ergueu seu arauto, um pequeno espelho fabricado em Termalaine e projetado para focalizar a luz do sol e enviar sinais através dos lagos, usando códigos complexos, porém limitados. — Responderam a meus chamados!

— Onde estão eles, então? — perguntou Brent, ansioso.

— Nas margens orientais — replicou a sentinela. — Embarcaram e deixaram as aldeias, pensando que seriam indefensáveis. Nenhum monstro se aproximou ainda, mas o representante achou que o outro lado do lago seria mais seguro até os invasores terem partido.

— Mantenha a comunicação — ordenou Brent. — Informe quando tiver mais notícias.

— Até os invasores terem partido? — repetiu Schermont, incrédulo, ao se colocar ao lado de Jenson Brent.

— Uma avaliação tola e otimista da situação, concordo — disse Brent. — Mas fico aliviado em saber que nossos primos ao sul ainda estão vivos!

— Vamos até eles? Juntar nossas forças?

— Ainda não — respondeu Brent. — Receio que ficaríamos vulneráveis demais no terreno desprotegido entre os lagos. Precisamos de mais informações antes de tomar qualquer ação efetiva. Vamos manter as comunicações entre os dois lagos. Reúna voluntários para levar mensagens a Marerrubra.

— Devem ser enviados imediatamente — concordou Schermont, já a caminho.

Brent assentiu e voltou a olhar para a outra margem do lago, para o penacho agonizante de fumaça sobre sua cidade.

— Mais informações — murmurou consigo mesmo.

Mais tarde, naquele mesmo dia, outros voluntários partiram em direção ao perigoso oeste para fazer um reconhecimento da situação na cidade principal.

Brent e Schermont haviam feito um trabalho magistral de controle do pânico, mas, mesmo com os ganhos substanciais na organização, o choque inicial da súbita e fatal invasão deixara a maioria dos sobreviventes de Caer-König e Caer-Dineval num estado de completo desespero. Jenson Brent foi a animadora exceção. O representante de Caer-Dineval era um guerreiro corajoso que recusava categoricamente a rendição até o último alento. Circulou com sua orgulhosa nau-capitânia pelos ancoradouros, reanimando o povo com suas promessas de vingança contra Akar Kessel.

Agora ele mantinha-se em vigília e aguardava no convés do *Explorador das Brumas* as notícias vitais que chegariam do oeste. No meio da tarde, ele ouviu o

grito pelo qual rezara.

— Está de pé! — gritou, extasiada, a sentinela no cesto da gávea, assim que avistou o brilho do sinal do arauto. — Brin Shander está de pé!

De repente, o otimismo de Brent revestiu-se de credibilidade. O bando miserável de vítimas desabrigadas assumiu uma postura enfurecida, propensa a vingança. Mais mensageiros foram imediatamente despachados para levar a Marerrubra as novas de que Kessell ainda não alcançara a vitória completa.

Em ambos os lagos, foi levada a sério a tarefa de separar os guerreiros dos civis. As mulheres e as crianças passaram aos barcos mais pesados e menos robustos e os homens em condição de lutar embarcaram nas naus mais velozes. Os navios de guerra designados foram então posicionados nos atracadouros mais externos, de onde poderiam zarpar rapidamente e atravessar os lagos. Suas velas foram verificadas e retesadas em preparação para a impetuosa travessia que levaria suas corajosas tripulações à guerra.

Ou, segundo o furioso decreto de Jensin Brent: "A travessia que levaria suas corajosas tripulações à vitória!"

Régis havia se juntado mais uma vez a Cássio sobre a muralha quando o sinal do arauto foi avistado na margem sudoeste do Lac Dinneshir. O halfling dormira a maior parte da noite e do dia, imaginando que poderia muito bem morrer fazendo a coisa de que mais gostava. Ficou surpreso ao acordar, pois esperava que seu sono se prolongasse na eternidade.

Cássio, entretanto, começava a ver as coisas sob uma perspectiva diferente. Ele havia coligido uma longa lista de potenciais colapsos no exército indisciplinado de Akar Kessell; ores que intimidavam goblins, e os gigantes, por sua vez, a intimidar tanto uns quanto outros. Se conseguisse apenas encontrar uma maneira de resistir tempo suficiente para que o ódio esclarecido entre as raças de goblins começasse a prejudicar as forças de Kessell...

E, então, o sinal do Lac Dinneshir e os relatos subseqüentes de luzes semelhantes na margem mais distante de Marerrubra haviam proporcionado ao representante a esperança sincera de que o cerco poderia muito bem se desintegrar e Dez-Burgos sobreviver.

Mas foi aí que o mago fez sua dramática aparição e as esperanças de Cássio foram destruídas.

Começou como uma pulsação de luz vermelha a circular no interior da parede cristalina na base de Crishal-Tirith. Em seguida, uma segunda pulsação, desta vez azul, subiu pela torre e girou na direção contrária. Lentamente, as duas correntes começaram a contornar o perímetro da torre e a misturar-se numa luz verde toda vez que convergiam, para depois se separarem e seguirem o próprio caminho. Todos os que assistiam ao fascinante espetáculo tinham os olhos fixos e apreensivos, sem saber o que aconteceria em seguida, mas convencidos de que uma exibição de formidável poder estava por vir.

As luzes aceleraram e sua intensidade aumentava com a velocidade. Não demorou muito e toda a base da torre se achava envolta numa mancha verde tão brilhante que os espectadores precisaram desviar os olhos. Da mancha indistinta saíram dois horrendos trolls e cada um deles carregava um espelho ornamentado.

As luzes reduziram sua velocidade e pararam por completo.

A mera visão dos repugnantes trolls encheu as pessoas de Brin Shander de nojo, mas, intrigadas, nenhuma delas se voltou. Os monstros caminharam diretamente até a base da colina íngreme da cidade e postaram-se de frente um para o outro, apontando seus espelhos diagonalmente em direção um ao outro, mas ainda capturando o reflexo de Crishal-Tirith.

Raios gêmeos de luz projetaram-se da torre, e cada um deles atingiu um dos espelhos e convergiu com o outro a meio caminho entre os trolls. Uma súbita pulsação da torre, como o fulgor de um raio, deixou a área entre os monstros coberta por fumaça e, quando esta se dissipou, em lugar dos raios convergentes de luz, estava ali uma imagem tênue e deformada de um homem vestindo uma túnica de cetim vermelho.

Os goblins caíram de joelhos novamente e esconderam os rostos. Akar Kessell havia chegado.

Ele ergueu os olhos em direção a Cássio, sobre a muralha, com um sorriso arrogante a espichar-lhe os lábios finos.

— Saudações, representante de Brin Shander! — casquinou ele. — Bem-vindo a minha bela cidade! — Ele riu obliquamente.

Cássio não tinha dúvida de que o mago o distinguira, apesar de não se lembrar de algum dia ter visto aquele homem e não compreender como fora reconhecido. Olhou para Régis e Glensather, em busca de uma explicação, mas ambos deram de ombros.

— Sim, eu conheço você, Cássio — disse Kessell. — E a você, meu bom Representante Glensather, meus cumprimentos. Devia ter adivinhado que você estaria aqui; o povo de Angraleste sempre mostrou disposição em se juntar a uma causa, mesmo que não restasse esperança!

E então foi a vez de Glensather, estarrecido, fitar os companheiros. Mas, novamente, não havia explicações disponíveis.

— Você nos conhece — respondeu Cássio à aparição —, mas nos é desconhecido. Parece que você tem uma vantagem injusta.

— Injusta? — protestou o mago. — Eu tenho todas as vantagens, seu tolo! — Mais uma vez a risada. — Vocês me conhecem, ou ao menos Glensather me conhece.

O representante de Angraleste deu de ombros mais uma vez em resposta ao olhar inquisitivo de Cássio. O gesto pareceu enfurecer Kessell.

— Passei vários meses em Angraleste — disse o mago bruscamente. — Sob o disfarce de um aprendiz de mago de Luskan! Esperto, não acham?

— Você se lembra dele? — Cássio perguntou baixinho a Glensather. — Poderia ser de grande importância.

— É possível que tenha se hospedado em Angraleste — replicou Glensather no mesmo tom sussurrado —, apesar de há vários anos nenhum grupo da Torre das Hostes vir a minha cidade. Mas somos uma cidade aberta e muitos forasteiros chegam com cada caravana mercante de passagem. Com sinceridade, Cássio, não me recordo deste homem.

Kessell estava ultrajado. Bateu os pés impacientemente e o sorriso em seu rosto foi substituído por uma carantonha mal-humorada.

— Talvez meu retorno a Dez-Burgos venha a se mostrar mais memorável, seus idiotas! — disse ele bruscamente. Ergueu e esticou os braços, numa presunçosa proclamação. — Contemplem Akar Kessell, o Tirano do Vale do Vento Gélido! — gritou. — Povo de Dez-Burgos, seu mestre está aqui!

— Suas palavras são um tanto prematuras... — começou Cássio, mas Kessell o cortou com um grito arrebatado.

— Jamais me interrompa! — gritou o mago, com as veias do pescoço esticadas e salientes e o rosto vermelho como sangue.

Quando Cássio se calou, incrédulo, Kessell pareceu recuperar um pouco a compostura.

— Você há de aprender, orgulhoso Cássio. — ameaçou ele. — Há de aprender!

Ele se virou para Crishal-Tirith e pronunciou uma simples palavra de comando. A torre escureceu por um instante, como se se recusasse a liberar os reflexos da luz do sol. Depois, começou a brilhar com uma luz que parecia mais própria do que um reflexo do dia. A cada segundo que passava, a coloração mudava e a luz começava a subir e a circular pelas estranhas paredes.

— Contemplem Akar Kessell! — anunciou o mago, ainda carrancudo. — Vejam o esplendor de Crenshinibon e abandonem toda esperança!

Mais luzes começaram a lampejar no interior das paredes da torre, subindo e descendo a esmo e girando em volta da estrutura numa dança frenética que clamava por libertação. Aos poucos, dirigiram-se para o pontiagudo pináculo, e este começou a flamejar como se estivesse em chamas, passando pelas cores do espectro até sua labareda branca rivalizar com a luminosidade do próprio sol.

Kessell gritou como um homem em estado de êxtase.

O fogo foi liberado.

Projetou-se, numa linha delgada e candente, em direção ao norte e à desafortunada cidade de Targos. Muitos espectadores enfileiravam-se sobre a alta muralha de Targos, embora a torre estivesse muito mais longe deles do que de Brin Shander e parecesse pouco mais do que um ponto reluzente na planície distante. Eles faziam pouca idéia do que acontecia aos pés da cidade principal, mas viram o raio de fogo que vinha em sua direção.

Mas, então, já era tarde demais.

A ira de Akar Kessell atroou pela orgulhosa cidade adentro e abriu uma trilha de devastação instantânea. Chamas irromperam por toda a extensão de sua linha assassina. As pessoas apanhadas na trajetória direta do raio sequer tiveram a chance de gritar antes de serem simplesmente vaporizadas. Mas aqueles que sobreviveram ao assalto inicial, tanto as mulheres quanto as crianças e os homens endurecidos pela tundra, que haviam enfrentado a morte milhares de vezes ou mais, esses de fato gritaram. E seu pranto atravessou o lago sereno até Bosquesó e Bremen, até os goblins jubilantes em Termalaine e planície abaixo até as testemunhas horrorizadas em Brin Shander.

Kessell acenou com a mão e alterou ligeiramente o ângulo do disparo, fazendo, assim, a destruição descrever um arco por toda a Targos. Toda estrutura importante no interior da cidade logo estava ardendo, e centenas de pessoas jaziam mortas ou, agonizantes, rolavam lamentavelmente no solo para extinguir as chamas que envolviam seus corpos, ou ofegavam inutilmente em busca de ar em meio à densa fumaça.

Kessell deliciou-se com o momento. Mas, depois, sentiu um calafrio na espinha e a torre também pareceu estremecer. O mago apertou a relíquia, ainda enfiada sob as dobras de sua túnica. Compreendeu que havia forçado demais os limites do poder de Crenshinibon.

Na Espinha do Mundo, a primeira torre que Kessell erguera desabou e ficou em escombros. E, longe, na vasta tundra, o mesmo aconteceu à segunda. A estilha se recolheu e destruiu as cópias-torres que exauriam sua força.

Kessell também fora exaurido pelo esforço, e as luzes da Crishal-Tirith remanescente começaram a sossegar e, em seguida, a minguar. O raio tremulou e extinguiu-se.

Mas havia cumprido sua função.

Na primeira onda da invasão, Kemp e os outros orgulhosos líderes de Targos haviam prometido a seu povo que defenderiam a cidade até que o último homem tivesse caído, mas mesmo o teimoso representante percebeu que não restava escolha a não ser fugir. Felizmente, a cidade propriamente dita, que recebera o grosso do ataque de Kessell, ficava em terreno elevado, sobranceando a área protegida da baía. As frotas continuavam ilesas. E os pescadores desabrigados de Termalaine já estavam nas docas, pois haviam permanecido nos barcos depois de aportados em Targos. Logo que se deram conta da inacreditável extensão da destruição que ocorria na cidade em si, eles começaram a se preparar para o influxo iminente dos últimos refugiados de guerra. A maioria dos barcos de ambas as cidades fez-se ao largo minutos depois do ataque, tentando desesperadamente colocar as velas vulneráveis a uma distancia segura das fagulhas e dos escombros carregados pelo vento. Algumas naus ficaram para trás, desafiando os riscos cada vez maiores para resgatar os retardatários nas docas.

As pessoas na doca de Brin Shander choravam diante dos gritos persistentes dos agonizantes. Cássio, porém, consumido por sua missão de procurar e encontrar as fraquezas aparentes que Kessell acabara de revelar, não tinha tempo para lágrimas. Na verdade, os gritos afetavam-no tão profundamente quanto a qualquer outro, mas,

relutante em deixar o lunático Kessell ver qualquer insinuação de fraqueza da parte dele, transformou o pesar de sua fisionomia num esgar férreo de fúria. Kessell ria dele.

— Não faça beicinho, meu pobre Cássio — escarneceu o mago. — Não fica bem.

— Você é um cachorro — retorquiu Glensather. — E cães indisciplinados devem ser castigados!

Cássio deteve seu colega representante com a mão estendida.

— Acalme-se, meu amigo — sussurrou. — Kessell vai se alimentar de nosso pânico. Deixe-o falar: está revelando mais do que imagina.

— Pobre Cássio — repetiu Kessell sarcasticamente. Então, de repente, a face do mago desfigurou-se de raiva. Cássio notou vividamente a abrupta oscilação e arquivou-a com as outras informações que recolhera.

— Prestem muita atenção ao que vocês testemunharam aqui, povo de Brin Shander! — zombou Kessell. — Curvem-se diante de seu mestre ou o mesmo destino há de recair sobre vocês! E vocês não têm um lago a suas costas! Não têm para onde fugir!

Ele voltou a rir desvairadamente e percorreu com os olhos a colina da cidade, como se procurasse alguma coisa.

— O que vocês vão fazer? — casquinou ele. — Não têm um lago! Já me pronunciei, Cássio. Ouça-me com atenção. Amanhã, você enviará um emissário até mim, um emissário portando notícias de sua rendição incondicional! E caso seu orgulho impeça tal ato, lembre-se dos gritos da Targos agonizante! Olhe para a cidade às margens do Maer Dualdon em busca de orientação, miserável Cássio. As chamas ainda deverão estar ardendo ao raiar do dia de amanhã!

Naquele exato momento, um mensageiro correu até o representante.

— Avistaram-se muitas embarcações deixando o manto de fumaça em Targos. Os sinais dos arautos já começaram a chegar, vindos dos refugiados.

— E quanto a Kemp? — perguntou Cássio, ansioso.

— Está vivo — respondeu o mensageiro. — E jurou vingança.

Cássio deixou escapar um suspiro de alívio. Não era muito amigo de seu

equivalente em Targos, mas sabia que o calejado representante se mostraria um trunfo valioso para a causa de Dez-Burgos antes do fim.

Kessell ouviu a conversa e grunhiu de desdém.

— E para onde eles vão fugir? — perguntou a Cássio.

O representante, concentrado em estudar aquele adversário imprevisível e desequilibrado, não respondeu, mas Kessell o fez por ele.

— Para Bremen? Mas não podem! — Ele estalou os dedos, dando início à transmissão de uma mensagem pré-combinada para suas forças mais a oeste. Imediatamente, um grande grupo de goblins saiu da formação e partiu para o oeste.

Rumo a Bremen.

— Vê? Bremen cairá antes do fim da noite e mais uma frota fugirá para o precioso lago. A cena há de se repetir na vila do bosque com resultados previsíveis. Mas que proteção os lagos oferecerão a essas pessoas quando o inverno implacável chegar? — gritou ele. — Com que rapidez suas embarcações hão de fugir de mim quando as águas se congelarem ao redor delas?

Ele riu novamente mas, dessa vez, com mais seriedade, mais perigo.

— Que proteção tem qualquer um de vocês contra Akar Kessell?

Cássio e o mago fitaram-se obstinadamente. O mago mal e mal enunciou as palavras, mas Cássio ouviu-as claramente:

— Que proteção?

No Maer Dualdon, Kemp reprimiu sua raiva frustrada ao assistir à queda de sua cidade em chamas. Rostos enegrecidos pela fuligem fitavam as ruínas incandescentes, incrédulos e aterrorizados, gritando recusas impossíveis e chorando indisfarçadamente pelos amigos e parentes perdidos.

Mas, como Cássio, Kemp converteu seu desespero em ira construtiva. Logo que soube do destacamento de goblins a caminho de Bremen, despachou seu barco mais veloz para alertar o povo daquela distante cidade e informá-los sobre os acontecimentos do outro lado do lago. Depois, enviou um outro barco em direção a Bosquesó para implorar por comida e ataduras, e talvez um convite para aportar.

Apesar de suas óbvias diferenças, os representantes das dez vilas eram

parecidos em vários aspectos. Como Agorwal, feliz em sacrificar tudo pelo bem do povo, e Jensin Brent, que se recusava a entregar-se ao desespero, Kemp de Targos pôs-se a conclamar sua gente para um ataque retaliatório. Não sabia ainda como realizaria a proeza, mas sabia que ainda teria a palavra final na guerra do mago.

E, sobre a muralha de Brin Shander, Cássio também o sabia.

25 Errtu

Drizzt rastejou para fora de sua câmara oculta quando as últimas luzes do sol poente começaram a desaparecer. Perscrutou o horizonte meridional e ficou mais uma vez consternado. Ele precisara descansar, mas não pôde evitar as agudas dores da culpa ao ver a cidade de Targos ardendo, como se tivesse negligenciado seu dever de testemunhar o sofrimento das vítimas indefesas de Kessell.

No entanto, o drow não estivera ocioso, nem mesmo durante as horas do transe meditativo que os elfos chamavam de sono. Ele viajara de volta ao mundo subterrâneo de suas lembranças remotas, em busca de uma determinada sensação, a aura de uma poderosa presença que conhecera outrora. Apesar de não ter se aproximado o bastante para dar uma boa olhada no demônio que seguira na noite anterior, alguma coisa na criatura havia tangido uma corda familiar em suas mais antigas recordações. Uma emanção sobrenatural e penetrante cercava as criaturas dos planos inferiores quando estas caminhavam no mundo material, uma aura que os elfos negros, mais do que qualquer outra raça, haviam aprendido a compreender e a reconhecer. Drizzt conhecia não apenas aquele tipo de demônio, mas aquela criatura em particular. O monstro servira a sua gente em Menzoberranzan durante muitos anos.

— Errtu — ele murmurou enquanto vasculhava seus sonhos. Drizzt sabia o verdadeiro nome do demônio. O monstro atenderia a seu chamado.

Drizzt levou mais de uma hora em busca de um lugar apropriado para a invocação do demônio, e várias outras a preparar a área. Seu objetivo era anular tantas das vantagens de Errtu quantas pudesse — particularmente o tamanho e a capacidade de vôo —, apesar de esperar sinceramente que o encontro não envolvesse combate. As pessoas que conheciam o drow consideravam-no ousado, até mesmo imprudente, às vezes —, mas isso era contra inimigos mortais que recuavam diante da dor pungente de suas espadas sibilantes. Os demônios, principalmente aqueles com o tamanho e a força de Errtu, eram outra história. Muitas vezes, durante sua juventude, Drizzt testemunhara a ira de um monstro como aquele. Vira edifícios lançados por terra, a pedra sólida despedaçada pelas grandes mãos providas de garras. Vira pujantes guerreiros humanos atingirem o monstro com golpes que abateriam um ogro, apenas para descobrir, no terror da morte, que suas armas eram inúteis contra um ser tão poderoso dos planos inferiores.

Seu próprio povo geralmente se saía um pouco melhor contra os demônios e, na verdade, merecia até um certo grau de respeito da parte deles. Os demônios aliavam-se com frequência aos drow em pé de igualdade, ou até mesmo serviam abertamente aos elfos negros, pois temiam a magia e as poderosas armas possuídas pelos drow. Mas isso era no mundo subterrâneo, onde as estranhas emanções das singulares formações de rocha abençoavam os metais usados pelos artífices drow com propriedades mágicas e misteriosas. Drizzt não tinha nenhuma das armas de sua terra natal, pois sua estranha magia não resistia à luz do dia; embora ele tivesse tomado o cuidado de protegê-las contra o sol, tornaram-se inúteis logo depois de ele ter se mudado para a superfície. Ele duvidava que as armas que agora carregava fossem capazes de ferir Errtu. E, mesmo que conseguissem, os demônios da estatura de Errtu não podiam ser realmente destruídos longe de seus planos de origem. Se chegassem às vias de fato, o máximo que Drizzt poderia esperar fazer era banir a criatura do Plano Material durante cem anos.

Ele não tinha a menor intenção de lutar.

No entanto, precisava tentar algo contra o mago que ameaçava as vilas. Seu objetivo agora era conseguir algumas informações que pudessem revelar um ponto fraco no mago, e seu método era a trapaça e o disfarce, pois esperava que Errtu recordasse o bastante sobre os elfos negros para tornar verossímil sua história, mas não demais para desnudar as mentiras frágeis que a comporiam.

O lugar que escolhera para o encontro era uma valeira abrigada, a uma pequena distância da face escarpada da montanha. Um teto provido de pináculo, formado por paredes convergentes, cobria metade da área; a outra metade abria-se para o céu, mas o lugar todo estava encravado na encosta da montanha, atrás dos elevados paredões, seguro e fora do alcance da visão de Crishal-Tirith. Agora, Drizzt usava o punhal e riscava runas de proteção nas paredes e no chão defronte ao lugar onde se sentaria. A imagem mental que tinha desses símbolos mágicos havia se obscurecido depois de tantos anos, e ele sabia que seu traçado estava longe de ser perfeito. No entanto, percebeu que precisaria de toda a proteção que eles pudessem oferecer caso Errtu se virasse contra ele.

Ao terminar, ele se sentou de pernas cruzadas sob o teto de pedra, atrás da área protegida, e sacou da mochila a pequena estatueta que ali carregava. Guenhwyvar seria um bom teste para suas inscrições de proteção.

O grande felino respondeu à invocação. Apareceu do outro lado do cubículo, e seus olhos aguçados já esquadrihavam a área, em busca de qualquer perigo potencial que ameaçasse seu mestre. Depois, como nada sentisse, lançou um olhar

curioso para Drizzt.

— Venha até mim — chamou Drizzt, acenando com a mão. O gato deu um passo na direção dele, depois parou abruptamente, como se houvesse trombado com uma parede. Drizzt suspirou aliviado ao ver que as runas encerravam algum poder. Sua confiança aumentou consideravelmente, apesar de compreender que Errtu forçaria o poder das runas a seus limites absolutos, e provavelmente além.

Guenhwyvar deixou pender sua imensa cabeça num esforço para compreender o que a impedia. A resistência não havia sido realmente muito forte, mas os sinais atrapalhados de seu mestre — chamando-a, porém repelindo-a — confundiram a pantera. Ela cogitou reunir suas forças e atravessar a barreira frágil, mas seu mestre pareceu satisfeito por ela ter parado. Portanto, o gato se sentou onde estava e esperou.

Drizzt estava entretido estudando a área, à procura do lugar mais favorável para Guenhwyvar, um canto de onde ela pudesse saltar e surpreender o demônio. Uma saliência recôndita numa das paredes altas, logo depois da parte que convergia na formação de um teto, pareceu oferecer o melhor esconderijo. Ele fez sinal para que o gato se colocasse em posição e o instruiu a não atacar até receber ordem para tanto. Em seguida, ele voltou a se sentar e tentou relaxar, concentrado em seus últimos preparativos mentais antes de invocar o demônio.

Do outro lado do vale, na torre mágica, Errtu estava agachado num canto escuro do harém de Kessell, em eterna vigilância sobre o mago maligno que brincava com suas meninas de mentes despedaçadas. Uma chama tremulante de ódio ardia nos olhos de Errtu toda vez que ele pensava no estúpido Kessell. O mago quase arruinara tudo com sua demonstração de poder naquela tarde e sua recusa em demolir as torres desocupadas que haviam ficado para trás, o que havia exaurido ainda mais a força de Crenshinibon.

Errtu sentira uma impiedosa satisfação quando Kessell retornara a Crishal-Tirith e confirmara, por meio do uso dos espelhos de cristalomancia, que as outras duas torres haviam se desfeito em pedaços. Errtu alertara Kessell para não erguer uma terceira torre, mas o mago de ego frágil ficava mais teimoso a cada dia da campanha, imaginando que os conselhos do demônio, ou mesmo os de Crenshinibon, não passavam de uma manobra para minar seu controle absoluto.

E, portanto, Errtu, mostrou-se bastante receptivo, até mesmo aliviado, quando ouviu o chamado de Drizzt fluando pelo vale. A princípio, ele rejeitou a

possibilidade daquela invocação, mas as inflexões de seu verdadeiro nome pronunciadas em voz alta davam-lhe calafrios. Mais intrigado do que furioso com a impertinência do mortal que se atrevia a pronunciar seu nome, Errtu fugiu do mago distraído e deixou Crishal-Tirith.

Veio o chamado novamente, atravessando a harmonia da canção infundável do vento como uma onda de crista espumosa num lago tranquilo.

Errtu esticou as grandes asas e planou sobre a tundra, voando para o norte, cada vez mais rápido, em direção ao conjurador. Os goblins aterrorizados fugiam da sombra escura do demônio de passagem, pois, mesmo sob a luz tênue de uma lua esquálida, a criatura do Abismo deixava uma tal esteira de trevas que fazia a noite parecer clara.

Drizzt inspirou profundamente, tenso. Ele sentiu a aproximação certa do demônio quando este se desviou da Via de Bremen e subiu impetuosamente pelas encostas inferiores do Sepulcro de Kelvin, Guenhwyvar ergueu a cabeça repousada sobre as patas e rosnou, sentindo também a aproximação do monstro maligno. O gato recolheu-se ao fundo da saliência recôndita e manteve-se abaixado e imóvel, aguardando a ordem de seu mestre, confiante que suas excepcionais habilidades de dissimulação poderiam protegê-lo até mesmo da grande sensibilidade de um demônio.

As asas coriáceas de Errtu fecharam-se quando ele pousou na saliência. Ele determinou imediatamente a localização exata do conjurador e, mesmo tendo de encolher os ombros largos para passar pela entrada estreita da valeira, precipitou-se direto para dentro, com a intenção de mitigar sua curiosidade e depois matar o tolo blasfemo que ousava pronunciar seu nome em voz alta.

Drizzt esforçou-se para manter sua margem de controle quando o imenso demônio forçou passagem, com o corpanzil a preencher a pequena área do outro lado do minúsculo santuário do drow e obstruir a luz das estrelas. Não havia como se desviar daquele perigoso curso. Ele não tinha para onde fugir.

O demônio deteve-se subitamente, estupefato. Havia séculos Errtu não punha os olhos num drow e sem dúvida jamais esperara encontrar um deles na superfície, nos desertos congelados do norte mais longínquo.

De algum modo, Drizzt encontrou sua voz.

— Saudações, mestre do caos — disse ele tranquilamente, com uma reverência.
— Sou Drizzt Do'Urden, da casa de Daermon N'a'shezbaernon, nona família da linha

de sucessão ao trono de Menzoberranzan. Bem-vindo a meu humilde acampamento.

— Você está bem longe de casa, drow — disse o demônio, com óbvia desconfiança.

— Como vós, grande demônio do Abismo — replicou Drizzt serenamente. — E atraído a este alto rincão do mundo por motivos semelhantes, a menos que eu esteja enganado.

— Sei por que estou aqui — respondeu Errtu. — Os assuntos dos drow sempre estiveram além de minha compreensão, ou de minha atenção!

Drizzt afagou o queixo esguio e riu com fingida confiança. Tinha o estômago apertado e sentiu o princípio de um suor frio a caminho. Riu novamente e lutou contra o medo. Se o demônio percebesse sua apreensão, sua credibilidade seria em muito reduzida.

— Ah, mas desta vez, pela primeira vez em muitos anos, parece que nossas estradas se cruzaram, poderoso aprovisionador da destruição. Meu povo tem uma certa curiosidade, talvez até mesmo um certo interesse pelo mago a quem você parece servir.

Errtu aprumou os ombros, e os primeiros bruxuleios de perigosas chamas apareceram em seus olhos vermelhos.

— Servir? — repetiu, incrédulo, e o tom regular de sua voz falhou, como se tocasse as raias de uma fúria incontrolável.

Drizzt rapidamente qualificou sua observação.

— Tudo indica, guardião das intenções caóticas, que o mago tem algum poder sobre você. Sem dúvida, você trabalha lado a lado com Akar Kessell.

— Não sirvo a humano nenhum! — rugiu Errtu, fazendo estremecer a própria fundação da caverna com uma batida enfática do pé.

Drizzt especulou se a luta que sequer sonhava vencer estaria prestes a começar. Cogitou chamar Guenhwyvar para que juntos pudessem ao menos desferir os primeiros golpes.

Mas, de repente, o demônio voltou a se acalmar. Convencido de que tinha adivinhado em parte o motivo da presença inesperada do drow, Errtu lançou um olhar inquisitivo para Drizzt.

— Servir ao mago? — gargalhou. — Akar Kessell é insignificante até mesmo pelos baixos padrões dos humanos! Mas você sabe disso, drow, e não ouse negá-lo. Está aqui, como eu estou aqui, por causa de Crenshinibon, e que se dane Kessell!

O olhar confuso no rosto do drow foi genuíno o bastante para fazer Errtu perder o equilíbrio. O demônio ainda acreditava que seu palpite estava correto, mas não conseguia entender por que o drow não compreendia o nome.

— Crenshinibon — explicou, estendendo a mão e as garras para o sul. — Um antigo bastião de poder indescritível.

— A torre? — perguntou Drizzt.

A incerteza de Errtu aflorou na forma de fúria explosiva.

— Não banque o ignorante comigo! — berrou o demônio. — Os lordes-drow conhecem muito bem o poder do artefato de Akar Kessell, ou então não teriam vindo à superfície para procurá-lo!

— Muito bem, você adivinhou — cedeu Drizzt. — Mas eu precisava me certificar de que a torre na planície era de fato o antigo artefato que procurava. Meus mestres mostram pouca misericórdia aos espiões negligentes.

Errtu sorriu perversamente ao recordar as medonhas câmaras de tortura de Menzoberranzan. Aqueles anos que passara entre os elfos negros haviam sido realmente agradáveis!

Drizzt rapidamente impeliu a conversa numa direção que talvez revelasse alguns dos pontos fracos de Kessell ou de sua torre.

— Uma coisa me deixa intrigado, horripilante espectro de maldade desenfreada — começou ele, tomando o cuidado de dar continuidade a sua série de elogios não repetidos. — Com que direito o mago possui Crenshinibon?

— Nenhum — disse Errtu. — Mago, ora! Comparado a seu povo, ele não passa de um aprendiz. A língua dele se contorce desajeitadamente ao pronunciar até mesmo o mais simples dos encantamentos. Mas é comum o destino fazer brincadeiras assim. Maior é o prazer, digo eu! Deixe Akar Kessell ter seu breve momento de triunfo. Os humanos não vivem muito tempo!

Drizzt sabia que seguia uma perigosa linha de questionamento, mas aceitou o risco. Mesmo com um demônio importante tão perto dele, Drizzt calculou que suas chances de sobrevivência naquele momento eram melhores que as de seus amigos

em Brin Shander.

— Ainda assim, meus mestres preocupam-se com a possibilidade da torre ser danificada na batalha iminente com os humanos — blefou.

Errtu examinou Drizzt por mais um instante. A aparição dos elfos negros complicava o plano simples do demônio de herdar Crenshinibon de Kessell. Se os poderosos lordes-drow da imensa cidade de Menzoberranzan realmente tivessem planos que envolviam a relíquia, o demônio sabia que a conseguiriam. Kessell, com toda a certeza, mesmo com o poder da estilha, não poderia resistir-lhes. A mera presença daquele drow mudava a maneira como o demônio via sua relação com Crenshinibon. Como Errtu desejava que pudesse simplesmente devorar Kessell e fugir com a relíquia antes que os elfos negros se envolvessem demais!

No entanto, Errtu nunca havia considerado os drow como inimigos, e o demônio desprezava o mago titubeante. Talvez uma aliança com os elfos negros pudesse se mostrar benéfica para ambos os lados.

— Diga-me, campeão inigualável das trevas — pressionou Drizzt —, Crenshinibon está em perigo?

— Ora! — desdenhou Errtu. — Mesmo a torre, que é meramente um reflexo de Crenshinibon, é impenetrável. Absorve todos os ataques dirigidos contra suas paredes espelhadas e os reflete de volta à própria origem! Somente o pulsante cristal de energia, o próprio coração de Crishal-Tirith, é vulnerável, mas está escondido em segurança.

— Lá dentro?

— É claro.

— Mas e se alguém entrasse na torre — raciocinou Drizzt —, quão bem protegido, então, ele encontraria o núcleo?

— Uma tarefa impossível! — replicou o demônio. — A menos que os pescadores simplórios de Dez-Burgos tenham algum espírito a serviço deles. Ou talvez um sacerdote-mor, ou um arquimago para lançar encantamentos de revelação. Sem dúvida, seus mestres sabem que a porta de Crishal-Tirith é invisível e impossível de detectar por quaisquer seres inerentes ao plano em que atualmente descansa a torre. Nenhuma criatura deste mundo material — nem mesmo sua raça — conseguiria encontrar uma maneira de entrar!

— Mas... — Drizzt pressionou, ansioso. Errtu o interrompeu.

— Mesmo se alguém entrasse na estrutura por acidente — grunhiu ele, impaciente com a torrente implacável de suposições impossíveis —, teria de passar por mim. E o limite do poder de Kessell dentro da torre é realmente considerável, pois o mago tornou-se uma extensão da própria Crenshinibon, um escape vivo para a força incomensurável da estilha de cristal! O núcleo jaz além do próprio ponto focal da interação de Kessell com a torre e no alto do próprio topo... — O demônio deteve-se, subitamente desconfiado da linha de questionamento de Drizzt. Se os sábios lordes-drow estivessem realmente interessados em Crenshinibon, por que não estavam mais inteirados de seus pontos fortes e fracos?

Foi aí que Errtu compreendeu seu erro. Ele voltou a examinar Drizzt, mas com um foco diferente. Ao encontrar o drow, atordoado pela mera presença de um elfo negro na região, ele havia procurado sinais de trapaça nos atributos físicos do próprio Drizzt, tentando determinar se as características drow eram uma ilusão — um truque inteligente, porém simples de alteração da forma, ao alcance até mesmo de um mago menor.

Quando se convenceu de que tinha diante dele um drow de verdade e não uma ilusão, Errtu aceitou a credibilidade da história de Drizzt, consistente com o estilo dos elfos negros.

Agora, porém, o demônio explorava outros indícios periféricos além da pele negra de Drizzt, reparando nos objetos que este carregava e na área que ele delimitara para o encontro. Nada que Drizzt tinha consigo, nem mesmo as armas embainhadas em seus quadris, emanava as distintas propriedades mágicas do mundo subterrâneo. Talvez os mestres-drow tivessem aparelhado seus espiões de maneira mais adequada ao mundo da superfície, raciocinou Errtu. Pelo que aprendera sobre os elfos negros durante seus muitos anos de serviço em Menzoberranzan, a presença daquele drow não era uma ultrajante.

Mas as criaturas do caos sobreviviam porque não confiavam em ninguém.

Errtu continuou sua busca por indícios da autenticidade de Drizzt. O único objeto percebido pelo demônio a refletir a herança de Drizzt era uma fina corrente de prata presa em volta do pescoço esguio, uma jóia comum entre os elfos negros, usada para carregar uma pequena bolsa de dinheiro. Concentrando-se nisso, Errtu descobriu uma segunda corrente, mais delicada que a primeira e a ela entrelaçada. O demônio seguiu o vinco quase imperceptível criado pela longa corrente no gibão de Drizzt.

Incomum, observou ele, e talvez revelador. Errtu apontou a corrente, pronunciou

uma palavra de comando e ergueu o dedo esticado.

Drizzt retesou-se ao sentir o emblema deslizar para fora de seu gibão de couro. O símbolo passou pelo decote do traje, caiu até esticar a corrente e pender exposto sobre seu peito.

O sorriso maldoso de Errtu alargou-se juntamente com seus olhos semi-cerrados.

— Escolha incomum para um drow — sibilou ele com sarcasmo. — Eu teria esperado o símbolo de Lolth, a rainha-demônio de seu povo. Ela não ficaria nada feliz!

Como que a partir do nada, um chicote de muitas correias apareceu numa das mãos do demônio e, na outra, uma espada denteada e cruelmente chanfrada.

A princípio, a mente de Drizzt lançou-se por centenas de caminhos, explorou as mentiras mais plausíveis que poderia inventar para tirá-lo daquele apuro. Mas, em seguida, ele chacoalhou a cabeça resolutamente e descartou as mentiras. Ele não desonraria sua divindade.

Da corrente de prata pendia um presente de Régis, uma peça que o halfling entalhara a partir dos ossos de uma das poucas cabeçudas que jamais fagara. Drizzt ficara profundamente emocionado quando Régis lhe mostrara o pingente e considerava-o o melhor trabalho do halfling. Girava suspenso pela longa corrente, e o relevo e o sombreado delicados conferiam-lhe o caráter de uma verdadeira obra de arte.

Era uma cabeça de unicórnio, o símbolo da deusa Mielikki.

— Quem é você, drow? — exigiu Errtu. O demônio já tinha se decidido a matar Drizzt, mas estava intrigado com um encontro tão incomum. Um elfo negro que seguia a Dama da Floresta? E um habitante da superfície também! Errtu conhecera muitos drow ao longo dos séculos, mas nunca ouvira falar de um que tivesse abandonado os costumes perversos dos drow. Assassinos frios todos eles, haviam ensinado até mesmo ao grande demônio do caos alguns truques no que se referia aos métodos da tortura excruciante.

— Sou Drizzt Do'Urden, isso ao menos é verdade — replicou Drizzt tranqüilamente. — Aquele que renunciou à Casa de Daermon N'a'shezbaernon. — Todo o medo abandonou Drizzt assim que ele aceitou, malgrado toda e qualquer esperança, que teria de lutar com o demônio. Ele assumia agora a serena prontidão de um guerreiro experiente, preparado para aproveitar a menor vantagem que

aparecesse. — Um ranger humilde a serviço de Gwaeron Windstrom, herói da deusa Mielikki. — Ele fez uma reverência, de acordo com as normas de uma apresentação adequada.

Ao se endireitar, ele desembainhou as cimitarras.

— Preciso derrotá-lo, cicatriz da vilania — declarou —, e mandá-lo de volta ao turbilhão de nuvens do Abismo sem fundo. Não há lugar no mundo iluminado pelo sol para alguém de sua espécie.

— Você está confuso, elfo — disse o demônio. — Perdeu os costumes de seu povo e agora ousa presumir que é capaz de me derrotar! — Chamas se ergueram das pedras ao redor de Errtu. — Eu o teria matado com misericórdia, com um golpe limpo, por respeito a sua raça. Mas seu orgulho me atormenta; hei de ensiná-lo a desejar a morte! Venha, sinta a ardência de minhas chamas!

Drizzt já se encontrava praticamente indefeso diante do calor do fogo demoníaco de Errtu, e a luminosidade das chamas feriam seus olhos sensíveis. O corpanzil do demônio parecia apenas a mancha embaçada de uma sombra. O drow viu a escuridão que se estendia à direita do demônio e compreendeu que Errtu havia erguido sua terrível espada. Posicionou-se para a defesa mas, de repente, o demônio cambaleou de lado e rugiu, surpreso e enfurecido.

Guenhwyvar havia se agarrado firmemente ao braço erguido da criatura.

O imenso demônio manteve a pantera à distância, tentando imprensar o gato entre seu antebraço e a parede de rocha para manter as garras e os dentes dilacerantes longe de uma área vital. Guenhwyvar mordia e arranhava o braço descomunal, rasgava a pele e os músculos do demônio.

Errtu afastou o violento ataque com um estremecimento e decidiu lidar com o gato mais tarde. A principal preocupação do demônio continuava a ser o drow, pois ele respeitava o poder potencial dos elfos negros. Errtu vira muitos adversários abatidos por um dos incontáveis truques dos elfos negros.

O chicote vergastou as pernas de Drizzt, rápido demais para que o drow, ainda tonto com a súbita explosão de luz das chamas, aparasse o golpe ou se esquivasse. Errtu puxou o cabo assim que as correias se emaranharam nas pernas finas e nos tornozelos do drow, com força suficiente para lançar Drizzt facilmente de costas ao chão.

Drizzt sentiu a dor lancinante em suas pernas e ouviu o jato de ar expelido de seus pulmões ao cair sobre a pedra dura. Ele sabia que precisava reagir sem demora,

mas o fulgor das chamas e o súbito ataque de Errtu o desorientaram. Viu-se arrastado pela pedra, sentiu a intensidade do calor que aumentava. Ele conseguiu erguer a cabeça apenas a tempo de ver os pés emaranhados penetrarem o fogo demoníaco.

— E, assim, eu morro — declarou categoricamente.

Mas suas pernas não queimaram.

Salivando de antecipação pelos gritos agonizantes de sua vítima indefesa, Errtu deu um puxão mais forte no chicote e arrastou Drizzt completamente para dentro do fogo. Apesar de totalmente envolto pelas labaredas, o drow mal se sentia aquecido pelas chamas.

E então, com um derradeiro silvo de protesto, as chamas ardentes extinguiram-se de repente.

Nenhum dos oponentes compreendeu o que acontecia, pois ambos presumiram que o outro havia sido o responsável.

Errtu atacou rapidamente mais uma vez. Baixando o pé pesado sobre o peito de Drizzt, começou a esmagá-lo contra a pedra. O drow, desesperado, distribuiu golpes com uma das armas, mas isso não teve qualquer efeito sobre o monstro de um outro mundo.

Foi então que Drizzt brandiu a outra cimitarra, a espada que recolhera do tesouro do dragão.

Chiando como a água em contato com o fogo, ela penetrou a articulação do joelho de Errtu. O punho da arma aqueceu-se quando a lâmina rasgou a pele do demônio e quase queimou a mão de Drizzt. Depois, tornou-se fria como o gelo, como se extinguisse a força vital e ardente de Errtu com uma energia glacial toda própria. Drizzt compreendeu, então, o que apagara as chamas.

O demônio boquiabriu-se, completamente horrorizado, depois gritou de agonia. Nunca sentira tamanha ardência! Ele saltou para trás e agitou-se freneticamente, tentando escapar à terrível dor provocada pela arma, e arrastou Drizzt, que não conseguia largar o punho. Guenhwyvar foi atirada longe com a violência da fúria do demônio, voou do braço do monstro e colidiu pesadamente com a parede.

Drizzt fitou o ferimento, incrédulo, enquanto o demônio recuava. Jorrava vapor do buraco no joelho de Errtu e as bordas do corte cobriam-se de gelo!

Mas Drizzt também havia se enfraquecido com o golpe. Em sua luta com o poderoso demônio, a cimitarra extraíra a força vital do portador e arrastara Drizzt para a batalha com o monstro de fogo.

Agora o drow sentia como se não lhe tivessem restado forças nem mesmo para ficar de pé. Mas flagrou-se investindo adiante, com a espada em riste, como que arrastado pela avidez da cimitarra.

A entrada era muito estreita. Errtu não conseguia se esquivar nem saltar para longe.

A cimitarra encontrou o ventre do demônio.

A onda explosiva que resultou do contato da lâmina com o núcleo da força vital de Errtu exauriu as energias de Drizzt e o arremessou para trás. Ele se chocou com a parede de pedra e desabou, mas conseguiu manter-se alerta o suficiente para testemunhar a luta titânica que ainda continuava.

Errtu saiu para a saliência. O demônio agora cambaleava, tentando abrir as asas. Mas elas pendiam, combalidas. O poder da cimitarra emitia uma luz branca e a arma continuava com seu assalto. O demônio não suportava segurá-la nem arrancá-la da própria carne, apesar de a lâmina encravada, cuja magia apagava as chamas que ela fora criada para destruir, estivesse certamente vencendo o conflito.

Errtu compreendeu que havia se descuidado, pois confiara excessivamente em sua capacidade de destruir qualquer mortal em combate singular. O demônio não tinha pensado na possibilidade de uma espada tão cruel existir; nunca ouvira falar de uma arma com tamanha ardência!

O vapor jorrava das vísceras expostas de Errtu e envolvia os combatentes.

— E, assim, você me banuiu, drow traiçoeiro! — chispou ele.

Tonto e estupefato, Drizzt viu a luz branca aumentar em intensidade e a sombra escura diminuir.

— Cem anos, drow! — uivou Errtu. — Não é muito tempo para nenhum de nós! — O vapor se adensava à medida que a sombra parecia derreter.

— Um século, Drizzt Do'Urden! — veio o grito enfraquecido de Errtu desde algum lugar muito distante. — Cuidado, então! Errtu não estará muito longe!

O vapor flutuou no ar e sumiu.

O último som que Drizzt ouviu foi o retinir da cimitarra de metal que caía sobre a saliência de pedra.

26 *Direitos de Vitória*

Wulfgar estava recostado em sua cadeira, à cabeceira da mesa principal no Recinto do Hidromel, que fora construído às pressas, e batia o pé ansiosamente por causa da longa e necessária demora devida às exigências da tradição. Sentia que seu povo já deveria estar a caminho, mas foi a restauração das cerimônias e celebrações tradicionais que imediatamente o diferenciaram — e o colocaram acima — do tirano Heafstaag aos olhos dos cétricos e sempre desconfiados bárbaros.

Wulfgar, afinal, entrara no acampamento depois de cinco anos de ausência e desafiara seu rei de longa data. Um dia depois, conquistara a coroa e no dia seguinte fora coroado Rei Wulfgar da Tribo do Alce.

E era sua determinação que seu reinado, curto como pretendia que este fosse, não se caracterizasse pelas ameaças e táticas intimidativas de seu predecessor. Ele pediria, e não ordenaria aos guerreiros das tribos reunidas que o acompanhassem na batalha, pois sabia que o guerreiro bárbaro era um homem impelido quase exclusivamente pelo orgulho feroz. Despojados de sua dignidade, como Heafstaag fizera ao se recusar a honrar a soberania dos reis individuais, os homens da tribo não eram melhores na batalha do que os homens comuns. Wulfgar sabia que era preciso recuperar a vantagem daquele orgulho se quisessem ter alguma chance contra a esmagadora superioridade numérica do mago.

Portanto, Hengorot, o Recinto do Hidromel, fora erguido e o Desafio da Canção iniciado pela primeira vez em quase cinco anos. Era um momento breve e feliz de competição jovial entre as tribos, sufocadas sob a dominação implacável de Heafstaag.

A decisão de erguer o recinto de pele de gamo havia sido difícil para Wulfgar. Supondo-se que ainda houvesse tempo antes de o exército de Kessell atacar, ele ponderou os benefícios de retornar à tradição e a necessidade premente de urgência. Ele esperava apenas que, no frenesi dos preparativos antes da batalha, Kessell não notasse a ausência do rei bárbaro, Heafstaag. Se o mago fosse perspicaz, isso era bastante improvável.

Agora ele esperava silenciosa e pacientemente, observando as chamas retornarem aos olhos dos homens da tribo.

— Como nos velhos tempos? — perguntou Revjak, sentado a seu lado.

— Bons tempos — respondeu Wulfgar.

Satisfeito, Revjak recostou-se na parede de pele de gamo da tenda e proporcionou ao novo chefe a solidão que ele obviamente desejava. E Wulfgar retomou sua espera, à procura do melhor momento para revelar sua proposta.

Na outra extremidade do recinto, tinha início uma competição de arremesso de machados. Semelhante à tática que Heafstaag e Beorg haviam utilizado para selar um pacto entre as tribos no último Hengorot, o desafio consistia em arremessar o machado a partir da maior distância possível e cravá-lo num barril de hidromel com força suficiente para abrir um buraco. O número de canecas enchidas com o esforço, no decorrer de uma contagem especificada, determinava o sucesso do arremesso.

Wulfgar viu ali sua oportunidade. Saltou de seu banco e exigiu, como anfitrião, o primeiro arremesso. O homem que havia sido escolhido para arbitrar o desafio reconheceu o direito de Wulfgar e convidou-o a descer até a primeira marca designada.

— Daqui mesmo — disse Wulfgar, levando Garra de Palas ao ombro. Murmúrios de incredulidade e agitação manifestaram-se em todos os cantos do recinto. O uso de um martelo de guerra naquele desafio era inaudito, mas ninguém reclamou ou citou as regras. Todos os homens que haviam escutado as histórias, mas não testemunhado em primeira mão o estilhaçamento do grande machado de Heafstaag, estavam ansiosos para ver a arma em ação. Um barril de hidromel foi colocado sobre um banco ao fundo do recinto.

— Mais um atrás dele! — exigiu Wulfgar. — E outro atrás desse! — Sua concentração restringiu-se à tarefa imediata, e ele não perdeu tempo tentando distinguir os sussurros que ouvia a seu redor.

Os barris foram preparados e a multidão afastou-se da linha de visão do jovem rei. Wulfgar apertou com força Garra de Palas em suas mãos e inspirou profundamente, segurando a arma para se manter firme. Os espectadores incrédulos assistiram, estupefatos, à explosão de movimento do novo rei, que arremessou o poderoso martelo com um gesto fluído e uma força inigualável.

Girando no ar, Garra de Palas atravessou o longo recinto, destruiu o primeiro barril, depois o segundo e continuou: não só derrubou os três alvos e seus bancos, como seguiu em frente e abriu um buraco nos fundos do Recinto do Hidromel. Os guerreiros mais próximos acorreram à abertura para acompanhar o vôo da arma, mas o martelo havia desaparecido nas trevas. Eles saíram para recuperá-lo.

Mas Wulfgar os deteve. Saltou para a mesa e ergueu os braços diante dele.

— Ouçam-me, guerreiros das planícies do norte! — gritou ele.

Estavam todos boquiabertos diante da proeza sem precedentes; alguns caíram de joelhos ao ver Garra de Palas reaparecer subitamente nas mãos do jovem rei.

— Sou Wulfgar, filho de Beornegar e Rei da Tribo do Alce! No entanto, falo a vocês agora não como seu rei, mas como um irmão guerreiro, horrorizado pela desonra que Heafstaag tentou impor a todos nós!

Incitado por saber que havia conquistado a atenção e o respeito de todos e pela confirmação de que não estavam erradas suas suposições sobre os verdadeiros desejos deles, Wulfgar aproveitou o momento. Aquelas pessoas haviam clamado por sua libertação do reinado tirânico do rei caolho e, derrotadas e quase levadas à extinção em sua última campanha, e agora prestes a lutar ao lado de goblins e gigantes, ansiavam por um herói que lhes devolvesse o orgulho perdido.

— Sou o matador do dragão! — continuou ele. — E, pelo direito da vitória, possuo os tesouros de Morte Gélida.

Novamente as conversas particulares o interromperam, pois o tesouro desprotegido tornara-se assunto de debate. Wulfgar deixou-os continuar com a conversa fiada durante um bom tempo para aumentar-lhes o interesse pelo ouro do dragão.

Quando finalmente se aquietaram, ele continuou.

— As tribos da tundra não lutam pela mesma causa que goblins e gigantes! — decretou ele, recebendo estimulantes gritos de aprovação. — Lutamos contra eles!

A multidão ficou subitamente em silêncio. Um guarda entrou correndo na tenda, mas não se atreveu a interromper o novo rei.

— Parto com a aurora para Dez-Burgos — declarou Wulfgar. — Hei de combater o mago Kessell e a horda abominável que ele arrancou das tocas da Espinha do Mundo!

A multidão não respondeu. Os bárbaros aceitavam avidamente a idéia de lutar contra Kessell, mas o pensamento de retornar a Dez-Burgos para ajudar a gente que quase os destruía cinco anos antes nunca lhes havia ocorrido. Mas o guarda interveio nesse momento.

— Receio que sua demanda seja vã, jovem rei — disse ele. Wulfgar lançou um

olhar angustiado para o homem, pois já adivinhava as notícias que ele trazia. — As nuvens de fumaça de grandes incêndios elevam-se neste exato momento da planície ao sul.

Wulfgar avaliou as notícias aflitivas. Ele imaginara que teria mais tempo.

— Então partirei esta noite! — vociferou para a assembléia atordoada. — Venham comigo, meus amigos, meus colegas guerreiros do norte! Hei de mostrar a vocês o caminho para as glórias perdidas de nosso passado!

A multidão parecia dividida e incerta. Wulfgar lançou sua última cartada:

— A qualquer homem que vier comigo, ou aos parentes sobreviventes, caso ele venha a tombar na batalha, ofereço uma parte justa do tesouro do dragão!

Ele os atingira como uma poderosa borrasca vinda do Mar do Gelo em Movimento. Prendera a imaginação e o coração de cada guerreiro bárbaro e prometera a eles um retorno à riqueza e à glória de seus dias mais brilhantes.

Naquela mesma noite, o exército mercenário de Wulfgar partiu do acampamento e atroou pela vasta planície.

Nem um único homem ficou para trás.

27 *O Relógio da Destruição*

Bremen foi incendiada ao amanhecer. O povo da pequena aldeia desmurada compreendeu que de nada adiantaria resistir e lutar assim que a torrente de monstros atravessou impetuosamente o Rio Shaengarne. Ofereceram uma resistência simbólica no vau, disparando algumas rajadas de flechas nos goblins de vanguarda apenas para retardar as tropas o bastante até que as embarcações mais pesadas e mais lentas zarpassem e alcançassem a segurança do Maer Dualdon. Os arqueiros, logo depois, fugiram de volta às docas e seguiram seus concidadãos.

Quando os goblins finalmente entraram na cidade, encontraram-na completamente abandonada. Enfurecidos, assistiram à fuga das embarcações à vela, que recuaram em direção ao leste para se unir à flotilha de Targos e Termalaine. Bremen encontrava-se muito distante para ser de qualquer utilidade para Akar Kessell e, portanto — ao contrário da cidade de Termalaine, convertida num acampamento —, foi arrasada pelas chamas.

As pessoas no lago, as mais recentes numa longa sucessão de vítimas desabrigadas pela destruição arbitrária de Kessell, observaram, impotentes, suas casas virem abaixo em forma de lascas incandescentes.

Desde a muralha de Brin Shander, Cássio e Régis também assistiam a tudo.

— Ele cometeu mais um erro — Cássio disse ao halfling.

— Como assim?

— Kessell acuou as pessoas de Targos, Termalaine, Caer-Konig, Caer-Dineval e, agora, Bremen — explicou Cássio. — Elas não têm mais para onde ir; sua única esperança é a vitória.

— Grande coisa — comentou Régis. — Você viu o que a torre é capaz de fazer. E, mesmo sem ela, o exército de Kessell poderia destruir a todos nós! Como o próprio mago disse, ele tem todas as vantagens.

— Talvez — cedeu Cássio. — O mago acredita ser invencível, isso é certo. E esse é o erro dele, meu amigo. O mais dócil dos animais luta bravamente quando encurralado contra uma parede, pois nada tem a perder. Um homem pobre é mais letal que um homem rico porque dá menos valor à própria vida. E um homem desabrigado, preso nas estepes congeladas com os primeiros ventos do inverno já

começando a soprar, é um inimigo realmente formidável!

— Não tenha medo, amiguinho — continuou Cássio — Em nosso conselho, agora pela manhã, encontraremos uma maneira de explorar as fraquezas do mago.

Régis assentiu, incapaz de contestar a lógica simples do representante e sem disposição para rejeitar seu otimismo. Mesmo assim, ao examinar as densas fileiras de goblins e ores que cercavam a cidade, o halfling alimentava poucas esperanças.

Olhou para o norte, onde a poeira finalmente havia se assentado sobre o vale dos anões. A Ladeira de Bruenor não mais existia, pois ruíra com o restante da face íngreme quando os anões obliteraram as próprias cavernas.

— Abra uma porta para mim, Bruenor — sussurrou Régis distraidamente. — Por favor, deixe-me entrar.

Coincidentemente, Bruenor e seu clã estavam, naquele exato momento, discutindo a plausibilidade de abrir uma porta em seus túneis. Mas não para deixar alguém entrar. Logo após seu sucesso arrasador contra os ogros e goblins nas saliências do lado de fora das minas, os belicosos barbas-longas se deram conta de que não conseguiriam ficar no ócio enquanto ores, goblins e monstros ainda piores destruíam o mundo ao redor deles. Ansiavam por experimentar Kessell uma segunda vez. Nas entranhas do subterrâneo, eles não faziam idéia de que Brin Shander ainda estava de pé, nem que o exército de Kessell já havia invadido toda a Dez-Burgos, mas ouviam os sons de um acampamento acima das seções mais meridionais de seu imenso complexo.

Foi Bruenor quem propôs a idéia de uma segunda batalha, principalmente por estar ele mesmo furioso com a perda iminente de seus mais chegados amigos entre os não-anões. Pouco depois de abatidos os goblins que escaparam ao desmoronamento dos túneis, o líder do clã do Salão de Mitral reuniu todo o seu povo ao redor dele.

— Mandem alguém até as extremidades mais distantes dos túneis — instruiu. — Descubram onde os canalhas vão dormir.

Naquela noite, os sons dos monstros em marcha tornaram-se óbvios bem mais ao sul, sob o campo que cercava Brin Shander. Os diligentes anões imediatamente puseram-se a restaurar os túneis pouco usados que corriam naquela direção. E, assim que se colocaram sob o exército, cavaram dez poços separados, de baixo para cima, detendo-se apenas pouco abaixo da superfície.

Um brilho especial havia retornado a seus olhos: a centelha de um anão que sabe estar prestes a decepar algumas cabeças de goblins. O traiçoeiro plano de Bruenor tinha um potencial infinito para a vingança com riscos mínimos. Em coisa de cinco minutos, poderiam completar suas novas saídas. Menos de um minuto depois, todo o seu contingente estaria na superfície, bem no meio do exército adormecido de Kessell.

A reunião que Cássio qualificara como um conselho, na verdade, foi antes um fórum onde o representante de Brin Shander pôde revelar suas primeiras estratégias retaliatórias. No entanto, nenhum dos líderes reunidos, nem mesmo Glensather, o único outro representante presente, protestou o mínimo que fosse. Cássio estudara em todos os aspectos o mago e seu exército de goblins entrincheirados e dedicou atenção meticulosa aos pormenores. O representante havia delineado a disposição de todo o contingente e detalhado as rivalidades potencialmente mais explosivas entre as tropas de goblins e ores e as melhores estimativas quanto ao tempo necessário para que o conflito interno enfraquecesse suficientemente o exército.

Todos os presentes concordavam, entretanto, que a pedra fundamental do cerco era Crishal-Tirith. O assombroso poder da estrutura cristalina forçaria até mesmo os ores mais desagregadores à obediência incondicional. No entanto, os limites daquele poder, segundo Cássio, constituíam a verdadeira questão.

— Por que Kessell insistiu tanto numa rendição imediata? — raciocinou o representante. — Ele poderia nos fazer padecer durante alguns dias a angústia de um cerco até amolecer nossa resistência.

Os outros concordaram com a lógica da linha de raciocínio de Cássio, mas não tinham respostas.

— Talvez Kessell não tenha tanto controle sobre seu rebanho quanto acreditamos — sugeriu o próprio Cássio. — Será que o mago teme que seu exército se desintegre ao redor dele caso o ataque seja protelado?

— Pode ser — respondeu Glensather de Angraleste. — Ou pode ser que Akar Kessell simplesmente compreenda o poder de sua vantagem e saiba que não temos escolha a não ser ceder. Será que você não está confundindo confiança com preocupação?

Cássio deteve-se um momento para refletir sobre a questão.

— Excelente colocação — disse ele, enfim. — No entanto, irrelevante para

nossos planos.

Glensather e vários outros lançaram um olhar curioso ao representante. Devemos aceitar essa última hipótese — explicou Cássio. — Se o mago tiver realmente o controle absoluto do exército reunido, então tudo o que possamos tentar vai se mostrar inútil em todo caso. Portanto, devemos agir sob o pressuposto de que a impaciência de Kessell revela uma preocupação bem fundada. Não acho que o mago seja um estrategista excepcional. Ele embarcou num curso de destruição que imaginou nos forçaria à submissão, mas que, na realidade, fortaleceu a determinação, de muitos de nós de lutar até o fim. Rivalidades de longa data entre várias vilas, um rancor que o líder sagaz de uma força invasora certamente teria transformado numa excelente vantagem, foram corrigidas com a patente desconsideração do mago pela sutileza e por suas demonstrações de ultrajante brutalidade.

Pelos olhares atentos que recebia, Cássio sabia estar angariando apoio de todos os lados. Tentava realizar duas coisas naquela reunião: convencer os demais a concordar com a jogada de risco que estava prestes a revelar e elevar-lhes as perspectivas, devolvendo-lhes um resto de esperança.

— Nossa gente está lá fora — disse ele, descrevendo um arco amplo com o braço. — No Maer Dualdon e no Lac Dinneshir, as frotas se juntaram, à espera de algum sinal de Brin Shander, de que haveremos de apoiá-los. As pessoas de Bom Prado e Toca de Dugan fazem o mesmo no lago ao sul, armadas até os dentes e cientes de que nesta batalha nada restará a qualquer um dos sobreviventes caso não sejamos vitoriosos! — Ele se debruçou sobre a mesa, prendeu alternadamente o olhar de cada homem sentado diante dele e concluiu sombriamente — Sem um lar. Sem esperança para nossas esposas. Sem esperança para nossos filhos. Sem termos para onde fugir.

Cássio continuou a inspirar os demais a sua volta e foi logo apoiado por Glensather, que intuía o objetivo do representante de elevar o moral e reconheceu o valor da tentativa. Cássio aguardou o momento mais oportuno. Quando a maioria dos líderes reunidos já havia substituído as carrancas de desespero pelo esgar determinado da sobrevivência, ele apresentou seu ousado plano.

— Kessell exigiu um emissário — disse ele — e nós devemos enviar um.

— Você ou eu pareceríamos a escolha mais óbvia — interveio Glensather. — Qual dos dois deve ser?

Um sorriso oblíquo espalhou-se pelo rosto de Cássio.

— Nenhum dos dois — respondeu. — Um de nós seria a escolha óbvia caso tivéssemos a intenção de concordar com as exigências de Kessell. Mas temos uma outra opção. — Seu olhar recaiu diretamente sobre Régis. O halfling contorceu-se, constrangido, meio que adivinhando o que o representante tinha em mente. — Há alguém entre nós que conseguiu uma reputação quase lendária com suas consideráveis habilidades de persuasão. Talvez seu apelo carismático venha a nos ganhar um tempo valioso em nossas negociações com o mago.

Régis sentiu-se mal. Ele sempre se perguntara quando o pingente de rubi o meteria numa encrenca da qual não conseguiria escapar.

Várias outras pessoas fitavam Régis agora, aparentemente intrigadas pelas possibilidades da sugestão de Cássio. As histórias sobre o encanto e a habilidade persuasiva do halfling e a acusação que Kemp fizera no conselho, semanas antes, haviam sido contadas e recontadas milhares de vezes em todas as vilas, e cada narrador costumava realçar e exagerar os contos para aumentar a própria importância. Embora Régis não estivesse entusiasmado com a perda do poder de seu segredo — era raro que as pessoas o olhassem diretamente nos olhos agora —, ele chegara a desfrutar de um certo grau de fama. Ele não tinha pensado nos possíveis efeitos colaterais de ter tantos admiradores.

— Que o halfling, o antigo porta-voz de Bosquesó, represente-nos na corte de Akar Kessell — declarou Cássio, com a aprovação quase unânime da assembléia. — Talvez nosso pequeno amigo seja capaz de convencer o mago do erro de sua maldade!

— Estão enganados! — protestou Régis. — São apenas boatos...

— A humildade — interrompeu Cássio — é uma excelente virtude, meu bom halfling. E todos aqui reunidos apreciam a sinceridade de sua insegurança. E apreciam ainda mais sua disposição em lançar seus talentos contra Kessell à luz dessa insegurança!

Régis fechou os olhos e não respondeu, sabendo que a moção certamente passaria, quer ele a aprovasse ou não.

E passou, sem um único voto discordante. Acuadas, as pessoas estavam totalmente dispostas a agarrar o menor fragmento de esperança que pudessem encontrar.

Cássio agiu rapidamente para encerrar o conselho, pois acreditava que todos os outros assuntos — problemas de superlotação e armazenamento de comida — eram

de pouca importância numa hora como aquela. Se Régis falhasse, todas as outras inconveniências se tornariam imateriais.

Régis permaneceu em silêncio. Ele se apresentara ao conselho apenas para oferecer apoio a seus amigos representantes. Ao assumir seu lugar à mesa, não tinha nem mesmo a intenção de participar ativamente das discussões, quanto menos de se tornar o ponto central do plano de defesa.

E, portanto, suspendeu-se a reunião. Cássio e Glensather trocaram piscadelas, cientes do triunfo obtido, pois todos deixaram a sala sentindo-se um pouco mais otimistas.

Cássio reteve Régis quando este fez menção de sair com os demais. O representante de Brin Shander fechou a porta depois do último ter passado, desejando uma audiência privada com o principal personagem dos primeiros estágios de seu plano.

— Você poderia ter discutido isso tudo comigo primeiro! — Régis resmungou pelas costas do representante assim que a porta foi fechada. — Acho que eu merecia a oportunidade de tomar uma decisão quanto a isso!

Cássio apresentava uma fisionomia lúgubre ao se virar para encarar o halfling.

— Que escolha tem qualquer um de nós? — perguntou ele. — Ao menos desta maneira demos a todos eles um pouco de esperança.

— Você me sobreestima — protestou Régis.

— Talvez você é que se subestime — disse Cássio.

Apesar de o halfling compreender que Cássio não voltaria atrás no plano que havia colocado em ação, a confiança do representante transmitia a Régis um espírito altruísta genuinamente reconfortante.

— Rezemos, pelo bem de nós dois, que esta última hipótese seja a verdadeira — continuou Cássio, indo até sua cadeira. — Mas eu realmente acredito que este seja o caso. Tenho fé em você, mesmo que você não a tenha. Lembro-me bem do que fez ao Representante Kemp no conselho, cinco anos atrás, embora fosse necessária a própria declaração dele de que havia sido enganado para que eu percebesse a verdade. Um trabalho magistral de persuasão, Régis de Bosquesó, e mais ainda por ter guardado seu segredo durante tanto tempo!

Régis corou e admitiu que Cássio tinha razão.

— E se você consegue lidar com tipos teimosos como Kemp de Targos, deve achar Akar Kessell uma vítima fácil!

— Concordo com você que Kessell não chega a ser um homem de força interior — disse Régis —, mas os magos têm maneiras de descobrir truques semelhantes aos deles. E você esquece o demônio. Eu nem mesmo tentaria enganar alguém da espécie dele!

— Esperemos que você não tenha de lidar com esse aí — concordou Cássio, com um estremecimento visível. — No entanto, sinto que você deve ir à torre e tentar dissuadir o mago. Se não conseguirmos manter afastado o exército reunido até sua própria desordem interna se tornar nossa aliada, então estaremos certamente condenados. Creia-me, já que sou seu amigo, que não pediria a você para correr tamanho risco caso vislumbrasse qualquer outro caminho possível.

Um olhar dolorido de impotente simpatia se insinuara claramente na aparência anterior de vibrante otimismo do representante. Sua preocupação comoveu Régis, como o faria um homem faminto a implorar comida.

Mesmo levando em consideração seus sentimentos pelo representante excessivamente aflito, Régis foi forçado a admitir a lógica do plano e a ausência de outros caminhos a explorar. Kessell não havia lhes dado muito tempo para reagrupar depois do ataque inicial. Com a destruição de Targos, o mago demonstrara sua capacidade de igualmente destruir Brin Shander, e o halfling tinha poucas dúvidas de que Kessell levaria a cabo sua vil ameaça.

E foi por isso que Régis acabou aceitando sua participação como a única opção. O halfling não era facilmente incitado a agir, mas, quando se decidia a fazer algo, geralmente tentava fazê-lo da maneira adequada.

— Antes de tudo — começou ele —, devo lhe contar, no mais rigoroso sigilo, que realmente tenho auxílio mágico. — Um brilho de esperança retornou aos olhos de Cássio. Ele se inclinou, ansioso para ouvir mais, porém Régis apaziguou-o com uma palma estendida.

— Você precisa entender, no entanto — explicou o halfling —, que eu não tenho, como alegam algumas histórias, o poder de perverter o que uma pessoa traz no coração. Eu não conseguiria convencer Kessell a abandonar sua senda maligna mais do que poderia convencer o representante Kemp a fazer as pazes com Termalaine. — Ele se levantou da cadeira almofadada e pôs-se a caminhar em volta da mesa, com as mãos atrás das costas. Cássio o vigiava com expectativa e incerteza, incapaz de descobrir exatamente aonde ele pretendia chegar ao admitir possuir o poder e

logo depois repudiá-lo.

— No entanto, às vezes, tenho realmente como fazer alguém enxergar as coisas de um ponto de vista diferente — admitiu Régis. — Como no incidente a que você se referiu, quando convenci Kemp de que embarcar num certo curso de ação acabaria ajudando-o a alcançar suas próprias metas. Portanto, conte-me novamente, Cássio, tudo o que você descobriu sobre o mago e seu exército. Vejamos se conseguimos encontrar uma maneira de fazer Kessell duvidar das próprias coisas com as quais ele veio a contar!

A eloquência do halfling atordoou o representante. Muito embora não tivesse olhado Régis nos olhos, vislumbrou uma promessa de verdade nas histórias que sempre presumira um exagero.

— Pelo arauto, soubemos que Kemp assumiu o comando das forças remanescentes das quatro vilas às margens do Maer Dualdon — explicou Cássio. — Do mesmo modo, Jensin Brent e Schermont aguardam no Lac Dinneshir e, combinados às frotas de Marerrubra, devem se mostrar uma força realmente poderosa! Kemp já jurou vingança e duvido que qualquer um dos outros refugiados cogite a rendição ou a fuga.

— Para onde poderiam ir? — murmurou Régis.

Cheio de pena, ele olhou para Cássio, que não tinha nenhuma palavra de consolo. Cássio havia simulado, diante dos demais no conselho e das pessoas na vila, uma demonstração de confiança e esperança, mas não poderia olhar para Régis naquele instante e fazer promessas vazias.

Glensather retornou e irrompeu repentinamente sala adentro.

— O mago está de volta ao campo! — gritou. — Exige nosso emissário. As luzes na torre recomeçaram!

Os três precipitaram-se para fora do edifício, com Cássio a reiterar o tanto quanto podia as informações pertinentes. Régis o silenciou.

— Estou preparado — ele tranquilizou Cássio. — Não sei se esse seu plano ultrajante tem alguma chance de funcionar, mas tem minha palavra de que vou me esforçar para levar a cabo o engodo.

Então, eles estavam ao portão.

— Deve funcionar — disse Cássio, dando um tapinha no ombro de Régis. —

Não temos outra esperança.

Ele começou a se virar, mas Régis tinha uma última pergunta que precisava de resposta.

— E se eu descobrir que Kessell está além de meu poder? — perguntou ele sombriamente. — O que devo fazer se o engodo falhar?

Cássio olhou ao redor, para os milhares de mulheres e crianças amontoados nas áreas públicas da cidade, tentando se proteger do vento gélido.

— Se falhar — começou ele, lentamente —, se Kessell não for dissuadido de usar o poder da torre contra Brin Shander — ele hesitou mais uma vez, mesmo que apenas para retardar o momento em que teria de ouvir a si mesmo pronunciar as palavras —, você tem então minhas ordens pessoais de entregar a rendição da cidade.

Cássio virou-se e dirigiu-se aos parapeitos para testemunhar o confronto crucial. Régis não hesitou mais tempo, pois sabia que a menor pausa naquela conjuntura assustadora provavelmente o faria mudar de idéia e correr até encontrar um esconderijo em algum buraco escuro da cidade. Antes mesmo que tivesse a oportunidade de reconsiderar, ele atravessara o portão e marchava audaciosamente colina abaixo, em direção ao espectro ansioso de Akar Kessell.

Kessell havia novamente aparecido entre dois espelhos carregados pelos trolls, tinha os braços cruzados e batia um dos pés impacientemente. A carranca maldosa em seu rosto deu a Régis a distinta impressão de que o mago o mataria com um só golpe, num acesso de fúria incontrolável, antes mesmo que ele chegasse ao sopé da colina. No entanto, o halfling precisava manter os olhos focalizados em Kessell para simplesmente seguir adiante. Os perversos trolls o enojavam mais que qualquer outra coisa que já tivesse encontrado, e foi necessária toda a sua força de vontade para simplesmente se aproximar das criaturas. Já desde o portão era possível sentir-lhes o fedor pútrido.

Mas, de algum modo, ele conseguiu chegar aos espelhos e encarou o mago maligno.

Kessell estudou o emissário durante um bom tempo. Ele não esperara que um halfling representasse a cidade e perguntou-se por que Cássio não tinha vindo pessoalmente a um encontro tão importante.

Você está aqui diante de mim como o representante oficial de Brin Shander e de todos os que residem no interior das muralhas?

Régis assentiu.

— Sou Régis de Bosquesó — ele respondeu —, um amigo de Cássio e antigo membro do Conselho dos Dez. Fui nomeado para falar em nome do povo no interior da cidade.

Os olhos de Kessell se estreitaram, antecipando a vitória.

— E você traz consigo a mensagem de sua rendição incondicional?

Régis trocou de pé, apreensivo, e mudou propositalmente de posição para que o pingente de rubi começasse a girar em seu peito.

— Desejo uma audiência privada convosco, poderoso mago, para que possamos discutir os termos do acordo.

Os olhos de Kessell se arregalaram. Ele olhou para Cássio, que estava sobre a muralha.

— Eu disse incondicional! — guinchou. Atrás dele, as luzes de Crishal-Tirith começaram a rodopiar e a aumentar. — Agora você há de testemunhar a leviandade de sua insolência!

— Espere! — implorou Régis, saltando de um lado a outro para recuperar a atenção do mago. — Há algumas coisas que você deveria saber antes de tudo ser decidido!

Kessell deu pouca atenção à tagarelice do halfling, mas o pingente de rubi subitamente prendeu sua atenção. Mesmo através da proteção oferecida pela distância entre seu corpo físico e a projeção de sua imagem, ele achou a jóia fascinante.

Régis não resistiu ao impulso de sorrir, mesmo que apenas ligeiramente, ao perceber que os olhos do mago não mais piscavam.

— Tenho algumas informações e estou certo de que você vai achá-las valiosas — disse o halfling tranquilamente.

Kessell fez sinal para que ele continuasse.

— Aqui não — sussurrou Régis. — Muitos ouvidos curiosos por perto. Nem todos os goblins aqui reunidos ficariam contentes em ouvir o que tenho a dizer!

Kessell ponderou as palavras do halfling por um instante. Sentia-se curiosamente subjugado por alguma razão que ele ainda não compreendia.

— Muito bem, halfling — concordou. — Ouvirei suas palavras. — Com um clarão e uma nuvem de fumaça, o mago desapareceu.

Régis olhou por sobre o ombro, para as pessoas na muralha, e fez um sinal com a cabeça.

A um comando telepático, proveniente da torre, os trolls alteraram as posições dos espelhos para capturar a imagem de Régis. Mais um clarão, outra nuvem de fumaça e Régis também desapareceu.

Na muralha, Cássio retribuiu o gesto do halfling, porém Régis já havia desaparecido. O representante respirava um pouco melhor, consolado pelo último olhar que Régis lhe lançara e pelo fato de que o sol estava se pondo e Brin Shander continuava de pé. Caso sua suposição, baseada na sincronicidade das ações do mago, estivesse correta, Crishal-Tirith extraía a maior parte de sua energia da luz do sol.

Parecia que seu plano havia lhes conseguido ao menos mais uma noite.

Mesmo com os olhos turvos, Drizzt reconheceu a forma escura que pairava sobre ele. O drow havia batido com a cabeça ao ser arremessado para longe do punho da cimitarra, e Guenhwyvar, sua leal companheira, guardara silenciosa vigília durante todas as longas horas em que o drow permanecera inconsciente, muito embora o gato também houvesse se ferido na luta com Errtu.

Drizzt rolou pelo chão até se sentar e procurou reorientar-se. A princípio, ele pensou que houvesse chegado a aurora, mas depois percebeu que a pálida luz do sol vinha do oeste. Ele estivera inconsciente durante a maior parte de um dia, completamente esgotado, pois a cimitarra havia lhe exaurido a energia vital em sua batalha com o demônio.

Guenhwyvar parecia ainda mais abatida. O ombro do gato pendia sem vida devido à colisão com a parede de pedra, e Errtu tinha aberto um profundo corte em uma de suas patas dianteiras.

Mais do que os ferimentos, contudo, a fadiga consumia o animal mágico. Havia prolongado em muitas horas — além dos limites normais — sua visita ao plano material. O cordão entre seu plano natal e o do drow só se conservava intacto devido à própria energia mágica do gato, e cada minuto a mais neste mundo exauria um pouco de sua força.

Drizzt afagou-lhe afetuosamente o pescoço musculoso. Compreendia o sacrifício que Guenhwyvar fizera pelo bem dele e desejava poder atender às necessidades do gato e mandá-lo de volta ao próprio mundo.

Mas não podia. Se o gato retornasse ao próprio plano, levaria horas para recuperar a força necessária para restabelecer a ligação com este mundo. E ele precisava do gato agora.

— Mais um pouco — ele implorou.

O animal fiel deitou-se ao lado dele sem o menor sinal de protesto. Drizzt observou-o com pena e acariciou-lhe o pescoço mais uma vez. Como ele ansiava por liberar o gato! Mas não podia.

Pelo que Errtu lhe dissera, a porta para Crishal-Tirith era invisível apenas aos seres do Plano Material.

Drizzt precisava dos olhos do gato.

28 *Uma Mentira Dentro da Outra*

Régis esfregou os olhos para se livrar da imagem residual do clarão ofuscante e achou-se novamente encarando o mago. Kessell estava reclinado sobre um trono de cristal, recostado num dos braços do móvel, com as pernas atiradas casualmente sobre o outro. Encontravam-se numa sala de cristal quadrangular que transmitia uma impressão visual acetinada, mas parecia tão sólida quanto a rocha. Régis compreendeu imediatamente que estava dentro da torre. Dúzias de espelhos ornamentados e de formas estranhas enchiam a sala. Um deles, em particular, o maior e mais decorativo, chamou a atenção do halfling, pois uma fogueira ardia em suas profundezas. A princípio, Régis olhou na direção oposta ao espelho, esperando ver a fonte da imagem, mas, em seguida, percebeu que as chamas não eram um reflexo e sim um acontecimento real nas dimensões interiores do próprio espelho.

— Bem-vindo a meu lar — riu o mago. — Considere-se um halfling de sorte por testemunhar tamanho esplendor! — Mas Régis fixou o olhar em Kessell e estudou o mago cuidadosamente, pois aquele tom de voz não se assemelhava à característica pronúncia ininteligível dos que ele havia encantado com o rubi.

— Perdoe minha surpresa quando primeiro nos encontramos — continuou Kessell. — Não esperava que os homens austeros de Dez-Burgos enviassem um halfling para fazer o trabalho por eles! — Ele riu novamente e Régis entendeu que algo havia quebrado o encanto que ele lançara sobre o mago quando ainda estavam do lado de fora.

O halfling imaginava o que acontecera. Sentia o poder palpitante da sala; era evidente que Kessell dele se nutria. Com sua psique do lado de fora, o mago estivera vulnerável à magia da jóia, mas, ali dentro, sua força estava muito acima do poder do rubi.

— Você disse ter informações para mim — exigiu Kessell, de repente. — Fale agora, tudo! Ou sua morte será bem desagradável!

Régis tartamudeou, tentando improvisar uma história alternativa. As mentiras insidiosas que planejava urdir seriam de pouco valor contra o mago impassível. De fato, em suas óbvias fraquezas, poderiam revelar boa parte da verdade sobre as estratégias de Cássio.

Kessell aprumou-se em seu trono e inclinou-se sobre o halfling, impondo o olhar a sua contraparte.

— Fale! — exigiu ele, sereno.

Régis sentiu uma vontade férrea que se insinuava em todos os seus pensamentos, obrigando-o a obedecer a todas as ordens de Kessell. No entanto, ele percebeu que a força dominadora não emanava do mago. Parecia antes vir de alguma fonte externa, talvez o objeto invisível que o mago ocasionalmente apertava entre os dedos, metido num bolso em suas vestes.

Entretanto, os halflings possuíam uma forte resistência natural à magia e uma força opositora — a jóia — ajudou Régis a resistir à vontade insinuante e a repeli-la aos poucos. Uma idéia repentina ocorreu a Régis. Ele sem dúvida vira tanta gente cair em seus próprios encantos que era capaz de imitar-lhes a postura reveladora. Deixou os ombros penderem um pouco, como se de repente ele se fizesse completamente à vontade, e focalizou o olhar vazio numa imagem no canto da sala, por sobre o ombro de Kessell. Sentiu os olhos se ressecarem, mas resistiu à tentação de piscar.

— Que informação você deseja? — respondeu mecanicamente. Kessell afundou-se no espaldar do trono, novamente confiante.

— Dirija-se a mim como Mestre Kessell — ordenou.

— Que informação o senhor deseja, Mestre Kessell?

— Ótimo — o mago sorriu afetadamente consigo mesmo. — Admita a verdade, halfling. A história que você foi enviado para contar era um engodo.

"Por que não?", pensou Régis. A mentira temperada com pitadas de verdade tornava-se muito mais forte.

— Sim — ele respondeu. — Para fazê-lo pensar que seus aliados mais leais planejavam contra o senhor.

— E qual era o propósito? — pressionou Kessell, bastante satisfeito consigo mesmo. — O povo de Brin Shander sabe com certeza que eu poderia facilmente esmagá-los sem nenhum aliado. Parece-me um plano frágil.

— Cássio não tinha a menor intenção de tentar derrotá-lo, Mestre Kessell — disse Régis.

— Então, por que você está aqui? E por que Cássio simplesmente não entregou a cidade como exige?

— Fui enviado para incutir algumas dúvidas — replicou Régis, improvisando às

cegas para manter Kessell intrigado e ocupado. Por trás da fachada de suas palavras, ele tentava dar forma a algum tipo de plano alternativo. — Para dar a Cássio mais tempo para traçar seu verdadeiro curso de ação.

Kessell inclinou-se.

— E qual seria esse curso de ação? Régis hesitou, à procura de uma resposta.

— Você não pode resistir! — vociferou Kessell. — Minha vontade é grande demais! Responda ou hei de arrancar a verdade de sua mente.

— Escapar — disse Régis abruptamente e, depois de tê-lo dito, várias possibilidades se abriram diante dele.

Kessell reclinou-se novamente.

— Impossível — o mago respondeu casualmente. — Em toda a sua extensão, meu exército é forte demais para que os humanos o transponham.

— Talvez não tão forte quando o senhor acredita, Mestre Kessell — açulou-o Régis. Agora o caminho abria-se claramente diante dele. Uma mentira dentro da outra. Ele gostou da fórmula.

— Explique-se — exigiu Kessell, e uma sombra de preocupação anuviou-lhe a fisionomia arrogante.

— Cássio tem aliados em suas fileiras.

O mago saltou da cadeira, tremendo de raiva. Régis admirou-se da eficiência de sua simples imitação. Perguntou-se por um instante se alguma de suas próprias vítimas teria igualmente revertido o engodo contra ele. Afastou o pensamento perturbador e reservou-o para futura contemplação.

— Os ores vivem entre as pessoas de Dez-Burgos há meses — continuou Régis. — Uma das tribos chegou a abrir relações comerciais com os pescadores. Esses ores também responderam a sua convocação às armas, mas ainda devem lealdade a Cássio, se é que se pode dizer que essa raça algum dia já foi realmente leal. Mesmo enquanto seu exército se entrincheirava no campo ao redor de Brin Shander, as primeiras comunicações eram trocadas entre o chefe dos ores e mensageiros ores que escapuliram de Brin Shander. (...)

Kessell alisou o cabelo para trás e esfregou o rosto com a mão, nervoso. Seria possível que seu exército aparentemente invencível tivesse uma fraqueza secreta?

Não, ninguém se atreveria a fazer oposição a Akar Kessell!

Mas, ainda assim, se alguns tramassem contra ele — se todos tramassem contra ele —, será que viria a saber? E onde estava Errtu? Será que o demônio estava por trás daquilo tudo?

— Qual tribo? — ele perguntou suavemente a Régis, e seu tom revelava que as informações do halfling haviam lhe ensinado um pouco de humildade.

Régis, então, ludibriou completamente o mago.

O grupo que o senhor enviou para saquear a cidade de Bremen, os Ores da língua Partida — disse ele, observando com total satisfação os olhos cada vez mais arregalados do mago. — Minha tarefa era meramente impedir o senhor de tomar qualquer providência contra Brin Shander antes do cair da noite, pois os ores retornarão antes do amanhecer, presumivelmente para se reagruparem na posição que lhes foi designada no campo, mas, na verdade, para abrir uma brecha em seu flanco ocidental. Cássio vai conduzir o povo pelas encostas ocidentais até a tundra. Esperam apenas mantê-lo desorganizado tempo suficiente para conseguir uma boa vantagem. Depois disso, o senhor será forçado a persegui-los o caminho todo até Luskan!

O plano tinha muitos pontos fracos aparentes, mas parecia razoável que pessoas numa situação tão desesperadora tentassem aquela cartada. Kessell esmurrou o braço do trono.

— Os idiotas! — resmungou.

Régis já respirava um pouco melhor. Kessell estava convencido.

— Errtu! — ele gritou subitamente, sem saber que o demônio fora banido do mundo.

Não houve resposta.

— Ah, maldito seja o demônio! — amaldiçoou Kessell. — Nunca está por perto quando mais se precisa dele — Ele se voltou para Régis. — Você espera aqui. Terei muito mais perguntas para você mais tarde! — As chamadas estrondosas de sua fúria fervilhavam perversamente. — Mas, primeiro, devo falar com alguns de meus generais. Hei de ensinar aos Ores da Língua Partida a me fazerem oposição!

Na verdade, as observações de Cássio qualificavam os Ores da Língua Partida como os mais fortes e fanáticos apoiadores de Kessell. Uma mentira dentro da outra.

Nas águas do Maer Dualdon, mais tarde naquela mesma noite, a frota reunida de quatro vilas observou com desconfiança um segundo grupo de monstros se separar da força principal e partir em direção a Bremen.

— Curioso — Kemp comentou com Muldoon de Bosquesó e com o representante da cidade incendiada de Bremen, que estavam ao lado dele no convés da nau capitania de Targos. Toda a população de Bremen estava no lago. Era certo que o primeiro grupo de ores, depois das flechadas iniciais, não encontrara mais resistência na cidade. E Brin Shander ainda estava intacta — Por que, então, o mago estava estendendo mais ainda sua linha de poder? — Kessell me confunde — disse Muldoon. — Seu gênio está simplesmente além de minhas faculdades ou ele verdadeiramente comete evidentes erros táticos!

— Presuma a segunda possibilidade — instruiu Kemp, esperançoso —, pois qualquer coisa que venhamos a tentar será em vão caso a primeira seja verdadeira!

Portanto, eles continuaram a reposicionar seus guerreiros para um ataque oportunista, passando as crianças e mulheres nos barcos remanescentes para os atracadouros ainda incólumes de Bosquesó, uma estratégia semelhante à das forças refugiadas nos outros dois lagos.

Na muralha de Brin Shander, foi com maior entendimento que Cássio e Glensather assistiram à divisão das forças de Kessell.

— Magistral, halfling — Cássio sussurrou para o vento noturno. Sorrindo, Glensather tocou o ombro de seu colega representante, tentando transmitir-lhe equilíbrio.

— Vou informar nossos comandantes de campo — disse ele. — Se o momento de atacarmos chegar, deveremos estar prontos!

Cássio apertou a mão de Glensather e deu sua aprovação com um aceno de cabeça. Enquanto o representante de Angraleste se afastava rapidamente, Cássio debruçou-se sobre o cume da muralha e fitou com determinação as paredes agora escurecidas de Crishal-Tirith. Entre dentes, ele declarou ostensivamente:

— O momento há de chegar!

Do alto de seu ponto de observação no Sepulcro de Kelvin, Drizzt Do'Urden

também testemunhara a abrupta movimentação do exército de monstros. Ele acabara de completar os últimos preparativos para seu corajoso assalto à Crishal-Tirith quando os bruxuleios distantes de uma grande massa de tochas deslizaram subitamente para oeste. Ele e Guenhwyvar sentaram-se, em silêncio, e estudaram a situação durante algum tempo, tentando encontrar alguma pista sobre o que teria provocado aquela ação.

Nenhuma explicação óbvia veio à tona, mas a noite se estendia e ele precisava se apressar. Não estava bem certo se toda aquela atividade se mostraria útil — já que enfraquecia as tropas do acampamento — ou destrutiva — pois aumentava o estado de prontidão dos monstros remanescentes. No entanto, ele sabia que o povo de Brin Shander não arcaria com os custos da demora. Desceu pela trilha da montanha, com a grande pantera logo em seus calcanhares, silenciosa.

Ele cobriu rapidamente o terreno livre e pôs-se a percorrer, com passos ligeiros e certos, a extensão da Via de Bremen. Caso tivesse se detido para estudar os arredores ou colar ao solo um de seus ouvidos sensíveis, ele teria ouvido o estrondo distante, proveniente da vasta tundra ao norte, de mais um exército que se aproximava.

Mas a atenção do drow estava no sul, e sua visão se limitava, enquanto corria à escuridão expectante de Crishal-Tirith. Ele carregava pouco peso, pois levava consigo apenas os objetos que julgava essenciais à tarefa. Tinha suas cinco armas: as duas cimitarras nas bainhas de couro em seus quadris, um punhal enfiado no cinto, bem no meio das costas, e as duas facas ocultas em suas botas. Ele trazia o símbolo sagrado e a bolsa de dinheiro em volta do pescoço, e um pequeno saco de farinha, remanescente da incursão pelo covil dos gigantes, ainda pendia de seu cinto — uma escolha sentimental, um lembrete reconfortante das ousadas aventuras que havia partilhado com Wulfgar. Todos os outros suprimentos, a mochila, a corda, os odres e outros objetos fundamentais da sobrevivência diária na tundra agreste, ele havia deixado no pequeno cubículo.

Ouviu os gritos dos goblins folgazões ao passar pelos arrabaldes a leste de Termalaine.

— Ataquem agora, marinheiros do Maer Dualdon — disse baixinho o drow. Mas, pensando bem, estava feliz por terem os barcos permanecido no lago. Mesmo que conseguissem aportar despercebidos e atacar rapidamente os monstros na cidade, não poderiam arcar com as perdas que sofreriam. Termalaine podia esperar; uma batalha mais importante ainda estava por ser travada.

Drizzt e Guenhwyvar aproximaram-se do perímetro mais externo do principal acampamento de Kessell. O drow consolou-se com os sinais de que a comoção no interior do acampamento havia serenado. Um solitário guarda ore apoiava-se, fatigado; em sua lança, vigiando sem entusiasmo a escuridão inane do horizonte setentrional. Mesmo que estivesse alerta, ele não teria notado a aproximação furtiva das duas formas, mais negras que as trevas da noite.

— Situação! — veio uma ordem de longe.

— Tudo limpo! — respondeu o guarda.

Drizzt ouviu a verificação se repetir em vários pontos distantes. Fez sinal para que Guenhwyvar se detivesse, depois se esgueirou até uma distância a partir da qual poderia atingir o guarda com um arremesso.

O ore cansado sequer ouviu o silvo do punhal que se aproximava.

E, então, Drizzt estava ao lado dele, silenciosamente interrompendo-lhe a queda em meio à escuridão. O drow tirou seu punhal da garganta do ore e deitou a vítima delicadamente no chão. Ele e Guenhwyvar, os espectros invisíveis da morte, avançaram.

Haviam atravessado a única linha de guardas posicionada no perímetro setentrional e agora prosseguiram com facilidade e cautela pelo acampamento adormecido. Drizzt poderia ter matado dezenas de ores e goblins, e até mesmo um verbeeg — mas a interrupção daqueles roncões retumbantes talvez tivesse chamado a atenção —, mas ele não podia se dar ao luxo de abrandar o passo. Cada minuto que passava continuava a exaurir Guenhwyvar e agora os primeiros sinais de um segundo inimigo, a reveladora aurora, tornavam-se evidentes no céu oriental.

As esperanças do drow haviam se elevado consideravelmente com o progresso que fizera, mas ele ficou consternado ao topar com Crishal-Tirith. Um grupo de ogros em prontidão circulava a torre, bloqueando-lhe o caminho.

Ele se agachou ao lado do gato, sem que se decidisse pelo que deveriam fazer. Para escapar à amplitude do imenso acampamento antes que a aurora viesse a expô-los, teriam de fugir pelo caminho por onde vieram. Drizzt duvidava que Guenhwyvar, em seu estado digno de pena, pudesse sequer tentar aquela rota. No entanto, seguir em frente significava uma luta sem esperança com um grupo de ogros. Parecia não haver nenhuma resposta ao dilema.

Foi então que algo aconteceu lá atrás, na seção nordeste do acampamento, e abriu um caminho para os companheiros furtivos. Irromperam gritos repentinos de

alarma, o que atraiu os ogros e afastou-os de seus postos algumas passadas largas. Drizzt pensou, a princípio, que houvessem descoberto o ore assassinado, mas os gritos vinham do leste distante.

Não demorou muito e o clangor de aço contra aço ecoou pelo céu que antecedia a aurora. Haviam se metido numa batalha. Tribos rivais, Drizzt supôs, apesar de não avistar os combatentes àquela distância.

Sua curiosidade, entretanto, não foi irresistível. Os ogros indisciplinados haviam se afastado mais ainda das posições designadas. E Guenhwyvar avistara a porta da torre. Os dois não hesitaram um segundo sequer.

Os ogros nem mesmo notaram as duas sombras que entraram na torre a suas costas.

Uma estranha sensação, uma vibração, um zumbido apoderou-se de Drizzt assim que ele passou pela entrada de Crishal-Tirith, como se penetrasse as entranhas de uma entidade viva. Seguiu em frente, porém, através do corredor escuro que levava ao primeiro nível da torre, deslumbrado com o estranho material cristalino que compunha as paredes e os pisos da estrutura.

Achou-se num salão quadrangular, a câmara inferior da estrutura de quatro salas. Era o salão onde Kessell geralmente se reunia com seus generais de campo, a principal sala de audiências do mago, onde ele recebia todos com exceção de seus comandantes de mais alta patente.

Drizzt perscrutou a sala, suas formas escuras e as sombras ainda mais profundas criadas por elas. Apesar de não distinguir nenhum movimento, ele percebeu que não se achava só. Sabia que as mesmas sensações incomodavam Guenhwyvar, pois os pêlos negros de sua nuca estavam eriçados e o gato deixou escapar um rosnado baixo.

Kessell considerava aquela sala uma zona-tampão entre ele e a rale do mundo exterior. Era a câmara da torre que ele mais raramente visitava. Era o lugar onde Akar Kessell abrigava seus trolls.

29 Outras Opções

Os anões do Salão de Mitral completaram a primeira saída secreta logo depois do crepúsculo. Bruenor foi o primeiro a subir ao topo da escada e espiar, de sob a relva cortada, o exército de monstros que se acomodava. Tão habilidosos eram os mineiros anões que eles conseguiram cavar um poço bem no meio de um grande grupo de goblins e ogros sem alertar os monstros o mínimo que fosse.

Bruenor sorria quando voltou a descer para se juntar a seus companheiros de clã.

— Terminem os outros nove — instruiu ele enquanto prosseguia túnel adentro, com Cattiebrie a seu lado. — Hoje o sono vai ser pesado pr'alguns dos garotos do Kessell! — declarou ele, acariciando a cabeça do machado em seu cinto.

— Qual será meu papel na próxima batalha? — Cattiebrie perguntou quando eles se afastaram dos outros anões.

— 'cê vai puxar uma das alavancas e desmoronar os túneis se algum desses porcos descer — respondeu Bruenor.

— E se todos vocês forem mortos no campo? — raciocinou Cattiebrie. — Ser enterrada viva nestes túneis não me parece muito promissor.

Bruenor coçou a barba ruiva. Ele não havia pensado naquela conseqüência, pois imaginara que, se ele e o clã fossem abatidos no campo, Cattiebrie estaria suficientemente segura por trás dos túneis desmoronados. Mas como ela poderia viver sozinha lá embaixo? Que preço pagaria pela sobrevivência?

— 'cê quer subir e lutar, então? 'cê luta bem com uma espada e eu vou estar bem do seu lado!

Cattiebrie pensou na proposta por um instante.

— Vou ficar com a alavanca — decidiu ela. — Você já tem coisas demais pra fazer lá em cima. E alguém tem de ficar aqui para derrubar os túneis; não podemos deixar os goblins reivindicarem nossos salões como lar!

— Além disso — ela acrescentou, com um sorriso —, foi bobagem minha me preocupar. Sei que você vai voltar para mim, Bruenor. Nem você, nem ninguém de seu clã jamais me decepçionou!

Ela beijou o anão na testa e afastou-se saltitando, o que fez Bruenor sorrir.

— Por certo que 'cê é uma menina corajosa, minha Cattiebrie — murmurou ele.

O trabalho nos túneis estava terminado poucas horas depois. Os poços haviam sido escavados e todo o complexo de túneis em volta deles preparado para desmoronar e cobrir qualquer ação de retirada ou reprimir uma possível investida dos goblins. Todo o clã, com as faces propositalmente enegrecidas pela fuligem e as armaduras e armas pesadas disfarçadas sob camadas de tecido escuro, alinhou-se no fundo dos dez poços. Bruenor subiu primeiro para investigar. Deu uma olhadela lá fora e sorriu sinistramente. A sua volta, os ogros e os goblins haviam se aninhado para passar a noite.

Ele estava prestes a dar o sinal para seus primos agirem quando uma comoção subitamente teve início no acampamento. Bruenor continuou no topo do poço, mas manteve a cabeça abaixo da camada de relva (o que lhe angariou a pisadela de um goblin de passagem), e tentou descobrir o que alertara os monstros. Ouviu gritos de comando e um tropel como o de um grande destacamento a se reunir.

Mais gritos se seguiram, brados pela morte da Língua Partida. Apesar de nunca ter ouvido o nome antes, o anão não teve dificuldade para adivinhar que este descrevia uma tribo de ores.

— Então, eles 'tão lutando entre eles, né? — murmurou baixinho, sem conter o riso. Percebendo que o assalto dos anões teria de esperar, ele voltou a descer a escada.

Mas o clã, decepcionado com o adiamento, não se dispersou. Estavam determinados a completar o serviço daquela noite e, portanto, aguardaram.

Passada mais da metade da noite, ainda se ouvia alguma movimentação no acampamento acima. No entanto, a espera não embotava a agudeza da determinação dos anões. Ao contrário, a demora aviva-lhes a paixão, aumentava-lhes a avidez pelo sangue dos goblins. Esses guerreiros eram também ferreiros, artífices que passavam longas horas acrescentando uma única escama a uma estátua de dragão. Eles sabiam ser pacientes.

Por fim, quando tudo se aquietou mais uma vez, Bruenor voltou a subir a escada. Antes mesmo que tivesse metido a cabeça através do relvado, ele ouviu os sons reconfortantes da respiração rítmica de roncos altos.

Sem mais demora, o clã se esgueirou para fora dos buracos e metodicamente deu início a sua obra mortífera. Eles não se rejubilavam com o papel de assassinos,

pois preferiam cruzar espadas, mas compreendiam a necessidade daquele tipo de incursão e não davam o menor valor às vidas da escória goblin.

A área foi gradualmente se aquietando à medida que mais monstros caíam no sono silencioso da morte. Os anões concentraram-se primeiramente nos ogros, no caso do ataque ser descoberto antes que eles conseguissem provocar danos suficientes. Mas a estratégia mostrou-se desnecessária. Muitos minutos se passaram sem retaliação.

Quando um dos guardas finalmente percebeu o que estava acontecendo e conseguiu dar um grito de alerta, o sangue de mais de mil dos protegidos de Kessell umedecia o campo.

Gritos se elevaram ao redor deles, mas Bruenor não ordenou a retirada.

— Em formação! — ordenou ele. — Bem fechada em volta dos túneis!

Ele sabia que a investida selvagem da primeira onda do contra-ataque seria desorganizada e os monstros estariam despreparados.

Os anões alinharam-se numa fechada posição defensiva e tiveram pouco trabalho para abater os goblins. O machado de Bruenor já ostentava muitos outros chanfros antes mesmo que um goblin houvesse tentado golpeá-lo.

Aos poucos, porém, os protegidos de Kessell tornaram-se mais organizados. Investiram contra os anões em suas próprias formações e, à medida que o acampamento era despertado e alertado, as tropas cada vez maiores começavam a pressionar os atacantes. E, então, um grupo de ogros, a guarda de elite da torre de Kessell, arremeteu pelo campo.

Os primeiros anões a bater em retirada — os peritos que deveriam fazer a verificação final dos preparativos para o desmoronamento — colocaram os pés protegidos por botas nos degraus superiores das escadas dos poços. A fuga para os túneis seria uma operação delicada, e a pressa com eficiência seria um fator decisivo em seu sucesso ou fracasso.

Mas Bruenor inesperadamente ordenou que os peritos voltassem a sair dos poços e os anões defendessem a linha.

Ele ouvira as primeiras notas de uma antiga canção, uma canção que, apenas alguns anos antes, teria enchido o anão de temor. Agora, porém, enchia seu coração de esperança.

Ele reconheceu a voz que regia as palavras arrebatadoras.

Um braço decepado de carne pútrida estatelou-se no chão, mais uma vítima das cimitarras sibilantes de Drizzt Do'Urden.

Mas os destemidos trolls abriam caminho até ele. Normalmente, Drizzt teria percebido a presença deles assim que tivesse penetrado a câmara quadrangular. O terrível fedor dos monstros dificultava-lhes a dissimulação. Aqueles ali porém, não estavam realmente na câmara quando o drow entrou. Ao adentrar a sala, Drizzt disparou um alarme mágico que banhou a área em luz arcana e atraiu os guardiões. Eles saíram de espelhos mágicos que Kessell havia instalado como postos de vigilância por toda a sala.

Drizzt já tinha abatido um dos perversos monstros, mas agora estava mais preocupado em fugir do que lutar. Cinco outros substituíram o primeiro e eram mais do que páreo para qualquer guerreiro. Drizzt chacoalhou a cabeça, incrédulo, quando o corpo do troll que ele decapitara subitamente levantou-se de novo e pôs-se a desferir golpes às cegas.

E, em seguida, uma mão provida de garras segurou-lhe o tornozelo. Ele não precisou nem mesmo olhai para saber que se tratava do membro que acabara de decepar.

Horrorizado, ele chutou o braço grotesco para longe, virou-se e disparou para a escadaria em espiral, nos fundos da câmara, que subia até o segundo nível da torre. Com uma ordem anterior sua, Guenhwyvar já havia debilmente mancado escada acima e agora aguardava na plataforma do topo.

Drizzt ouviu distintamente o som aspirado dos passos de seus repugnantes perseguidores e o arranhar das imundas unhas da mão decepada que também retomava a perseguição. O drow subiu a escadaria aos saltos, sem olhar para trás, esperando que sua velocidade e agilidade dessem a ele uma boa dianteira até encontrar uma maneira de escapar.

Pois não havia portas na plataforma.

O patamar no topo das escadas era retangular e tinha cerca de dez pés em sua largura máxima. Dois lados abriam-se para a sala, um terceiro abrangia a orla do friso do poço da escada, e o quarto era uma folha larga de espelho que se estendia pelo exato comprimento da plataforma e se achava preso entre ela e o teto da câmara. A esperança de Drizzt era adivinhar o segredo daquela porta incomum — se

é que se tratava realmente de uma porta — quando a examinou desde a plataforma.

Não seria assim tão fácil.

Apesar de tomada pelo reflexo de uma tapeçaria ornamentada que pendia da parede diretamente oposta, a superfície do espelho parecia perfeitamente lisa, imaculada por qualquer rachadura ou maçaneta que indicasse uma abertura secreta. Drizzt embainhou as armas e correu as mãos pela superfície para ver se havia ali uma maçaneta oculta a seus olhos aguçados, mas a superfície regular do vidro só confirmou sua observação.

Os trolls estavam na escadaria.

Drizzt tentou abrir caminho através do vidro, pronunciou todas as palavras de desobstrução que já havia aprendido, procurou um portal extradimensional similar aos que haviam ocultado os hediondos guardas de Kessell. A parede continuava uma barreira tangível.

O troll na vanguarda alcançou o ponto médio das escadas.

— Deve haver uma pista em algum lugar! — gemeu o drow. — Os magos adoram um desafio e não há diversão nisto! — A única resposta possível estava nos padrões e imagens intrincadas da tapeçaria. Drizzt fitou-a, tentando classificar os milhares de imagens entretecidas em busca de alguma dica que lhe mostrasse o caminho para a segurança.

O fedor já chegava até ele. Podia ouvir a salivação dos monstros eternamente famintos.

Mas ele precisava controlar seu asco e concentrar-se naquela miríade de imagens. Algo na tapeçaria chamou-lhe a atenção: os versos de um poema que se entrelaçavam a todas aquelas outras imagens ao longo da borda superior. Ao contrário das cores desbotadas do restante da antiga obra de arte, as letras caligrafadas do poema ostentavam o brilho contrastante de um acréscimo mais recente. Seria algo que Kessell acrescentara?

Vinde se quiserdes

A orgia em que vivo,

Mas antes a aldrava deveis encontrar!

Visto e não visto

Ser sem ter sido

A maçaneta, a carne não pode tocar.

Um verso em particular destacou-se na mente do drow. Ele ouvira a frase "ser sem ter sido" em sua infância em Menzoberranzan. Era uma referência a Urgutha Forka, um demônio perverso que devastara o planeta com uma peste particularmente virulenta nos tempos antigos, quando os ancestrais de Drizzt caminhavam na superfície. Os elfos da superfície haviam sempre negado a existência de Urgutha Forka e culpavam os drow pela peste, mas os elfos negros sabiam a verdade. Algo em sua constituição física os havia imunizado contra o demônio e, depois de perceber a letalidade da praga para seus inimigos, eles fizeram de tudo para comprovar as suspeitas dos elfos claros ao arregimentar Urgutha como um de seus aliados.

Portanto, a referência "ser sem ter sido" era um verso pejorativo num conto um pouco mais longo dos drow, uma piada secreta em cima de seus odiados primos que haviam perdido milhares por causa de uma criatura que negavam até mesmo existir.

A solução do enigma teria sido impossível para qualquer um que não conhecesse a história de Urgutha Forka. O drow encontrara uma vantagem valiosa. Ele examinou o reflexo da tapeçaria em busca de uma imagem que tivesse alguma ligação com o demônio. E encontrou-a bem na borda do espelho à altura da cintura: um retrato do próprio Urgutha, revelado em toda a sua horrível magnificência. O demônio era representado esmagando o crânio de um elfo com um bordão negro, seu símbolo. Drizzt vira aquele mesmo retrato antes. Nada parecia fora de lugar nem indicava qualquer coisa de incomum.

Os trolls haviam chegado ao último lance de escada. O tempo de Drizzt se esgotava.

Ele se virou e vasculhou a fonte da imagem em busca de alguma discrepância. Ocorreu-lhe imediatamente. Na tapeçaria original, Urgutha atingia o elfo com o punho; não havia um bordão!

"Visto e não visto"

Drizzt girou sobre os calcanhares e voltou a fitar o espelho, tentando agarrar a arma ilusória do demônio. Mas tudo o que sentiu foi o vidro liso. Quase gritou de frustração.

Sua experiência ensinara-lhe disciplina, e ele rapidamente readquiriu a compostura. Afastou a mão do espelho, tentando posicionar seu próprio reflexo à

mesma profundidade em que julgava estar o bordão. Fechou os dedos vagarosamente, observando a imagem de sua mão fechar-se em torno do bordão com a emoção do sucesso antecipado.

Ele moveu a mão ligeiramente.

Uma fina rachadura apareceu no espelho.

O troll da vanguarda alcançou o topo das escadas, mas Drizzt e Guenhwyvar haviam desaparecido.

O drow deslizou a estranha porta de volta à posição fechada, recostou-se e suspirou aliviado. Tinha diante dele uma escadaria indistintamente iluminada que levava para cima e terminava numa plataforma que se abria no segundo nível da torre. Nenhuma porta bloqueava seu caminho, apenas cordões aljofrados que pendiam do teto, cintilantes e alaranjados sob a luz das tochas da sala do outro lado. Drizzt ouviu risos.

Em silêncio, ele e o gato se esgueiraram escada acima e espiaram por sobre a beirada do patamar. Haviam chegado ao harém de Kessell.

A sala era iluminada suavemente por tochas que brilhavam sob quebra-luzes protetores. A maior parte do piso cobria-se de almofadas excessivamente estofadas, e algumas seções da sala achavam-se isoladas por cortinas. As moças do harém, os brinquedinhos irracionais de Kessell, estavam sentadas em círculo no centro do piso, rindo com o entusiasmo infantil de crianças a brincar. Drizzt duvidava que elas viessem a notá-lo, mas mesmo que o fizessem, ele não estava muito preocupado. Compreendeu imediatamente que aquelas lamentáveis e subjugadas criaturas eram incapazes de tomar qualquer atitude contra ele.

Manteve-se alerta, entretanto, principalmente por causa dos budoares acortinados. Ele duvidava que Kessell tivesse posicionado guardas ali, sem dúvida nenhum tão imprevisivelmente violento quanto os trolls, mas não podia se dar ao luxo de cometer erros.

Com Guenhwyvar bem a seu lado, ele se esgueirou silenciosamente de uma sombra a outra, e quando os dois companheiros alcançaram o patamar diante da porta para o terceiro nível, depois de terem subido as escadas, Drizzt relaxou um pouco.

Mas, então, recomeçou o zumbido que Drizzt ouvira quando entrou na torre. Ficava mais forte a cada instante, como se sua música tivesse origem nas vibrações das próprias paredes da torre. Drizzt olhou a sua volta, em busca de uma possível

fonte.

Sinos pendentes do teto da sala começaram a tilintar sinistramente. As chamas das tochas nas paredes dançaram impetuosamente.

Foi então que Drizzt compreendeu.

A estrutura despertava, ganhava vida própria. O campo lá fora continuava sob a sombra da noite, mas os primeiros dedos da aurora iluminavam o alto pináculo da torre.

A porta abriu-se de repente para o terceiro nível, a sala do trono de Kessell.

— Muito bem! — gritou o mago.

Ele estava de pé, atrás do trono de cristal, do outro lado da sala em relação a Drizzt, segurando uma vela apagada e encarando a porta aberta. Régis encontrava-se obedientemente ao lado dele, com uma expressão vazia no rosto.

— Entre, por favor — disse Kessell, com falsa cortesia. — Não se preocupe com os meus trolls que você feriu; eles com certeza vão sarar!

Atirou a cabeça para trás e gargalhou.

Drizzt sentiu-se estúpido. E pensar que toda a sua cautela e dissimulação de pouco adiantaram, a não ser para divertir o mago! Ele descansou as mãos sobre os punhos das cimitarras embainhadas e atravessou a porta.

Guenhwyvar permaneceu agachada nas sombras da escadaria, em parte porque o mago nada dissera que indicasse que ele soubesse sobre o gato e, em parte, porque a pantera enfraquecida desejava poupar a energia de caminhar.

Drizzt estacou diante do trono e fez uma reverência. A visão de Régis ao lado do mago o perturbava — e não era pouco —, mas ele conseguiu disfarçar que reconhecia o halfling. Régis, do mesmo modo, não demonstrara qualquer familiaridade assim que vira o drow, mas Drizzt não estava bem certo se aquilo era um esforço consciente ou se o halfling estava sob a influência de algum tipo de encantamento.

— Saudações, Akar Kessell — tartamudeou Drizzt, com o sotaque imperfeito dos habitantes do mundo subterrâneo, como se a língua geral da superfície fosse estranha a ele. Imaginou que poderia muito bem tentar a mesma tática que usara contra o demônio. — Fui enviado de boa fé por meu povo para parlamentar com você quanto a questões referentes a nossos interesses comuns.

Kessell gargalhou alto.

— Sério? — um sorriso largo espalhou-se por seu rosto, substituído abruptamente por uma carranca. Seus olhos se estreitaram maldosamente. — Eu conheço você, elfo negro! Qualquer homem que tenha vivido em Dez-Burgos já ouviu o nome de Drizzt Do'Urden em lendas ou anedotas! Fique com suas mentiras!

— Perdão, poderoso mago — disse Drizzt tranqüilamente, mudando de tática. — Em vários aspectos, assim parece, você é mais sábio que seu demônio.

A aparência presunçosa sumiu do rosto de Kessell. Ele vinha se perguntando o que tinha impedido Errtu de responder a seus chamados. Olhou para o drow com mais respeito. Teria aquele guerreiro solitário dado cabo de um demônio importante?

— Permita-me recomeçar — disse Drizzt. — Saudações, Akar Kessell. — Ele fez uma reverência. — Sou Drizzt Do'Urden, ranger de Gwaeron Windstrom, guardião do Vale do Vento Gélido. Vim matá-lo.

As cimitarras saltaram de suas bainhas.

Mas Kessell também se moveu. A vela que segurava ganhou vida de repente. A chama foi capturada pelo labirinto de prismas e espelhos que atravancavam toda a câmara, focalizada e aguçada em cada ponto refletor. Instantaneamente, com o acender da vela, três raios concentrados de luz encerraram o drow numa prisão triangular. Nenhum dos raios o tocou, mas Drizzt sentiu-lhes o poder e não ousou atravessar-lhes o caminho.

Drizzt ouviu claramente a torre zumbir assim que a luz do dia insinuou-se por toda a sua extensão. A sala se iluminou consideravelmente quando vários painéis nas paredes, tão semelhantes a espelhos à luz das tochas, revelaram-se como janelas.

— Você acreditou que poderia entrar aqui e simplesmente desfazer-se de mim? — Kessell perguntou, incrédulo. — Sou Akar Kessell, seu idiota! O Tirano do Vale do Vento Gélido! Comando o maior exército que já marchou sobre as estepes congeladas desta terra abandonada! Contemple meu exército!

Ele acenou com a mão e um dos espelhos de cristalomancia ganhou vida, revelando em sua plenitude parte do vasto acampamento que cercava a torre e os gritos daqueles que despertavam.

Foi então que um grito agonizante soou em algum lugar nos confins invisíveis do campo. Instintivamente, tanto o drow quanto o mago ajustaram os ouvidos ao clamor

distante e ouviram o fragor contínuo da batalha. Curioso, Drizzt olhou para Kessell, imaginando se o mago sabia o que estava acontecendo na seção norte de seu acampamento.

Kessell respondeu à pergunta muda do drow com um aceno da mão. A imagem no espelho anuviou-se por um instante com uma bruma interior e depois se deslocou para o outro lado do campo. Os gritos e o clangor da batalha soaram alto desde as profundezas do instrumento de cristalomancia. Quando a bruma clareou, a imagem dos companheiros de clã de Bruenor, lutando de costas um para o outro em meio a um mar de goblins, ficou nítida. O campo em volta dos anões estava coberto de cadáveres de goblins e ogros.

— Vê como é estúpido resistir a mim? — foi o grito agudo de Kessell.

— Parece que os anões estão se saindo bem.

— Bobagem! — gritou Kessell.

Ele acenou com a mão novamente e a névoa retornou ao espelho. Abruptamente, a Canção de Tempus ressoou desde suas profundezas. Drizzt inclinou-se e esforçou-se para vislumbrar uma imagem através do véu, ansioso por ver o regente da canção.

— Mesmo agora, enquanto os estúpidos anões abatem alguns de meus soldados mais insignificantes, mais guerreiros chegam em grande número para se juntar às fileiras de meu exército! Estão condenados, todos vocês, Drizzt Do'Urden! Akar Kessell chegou!

A névoa clareou.

Com mil guerreiros fervorosos atrás dele, Wulfgar aproximou-se dos monstros desavisados. Os goblins e ores mais próximos aos bárbaros atacantes, acreditando piamente nas palavras de seu mestre, rejubilaram-se com a chegada dos prometidos aliados.

E então morreram.

A horda bárbara atravessou-lhes as fileiras, cantando e matando com selvagem abandono. Mesmo em meio ao fragor das armas, foi possível ouvir os anões juntando suas vozes à Canção de Tempus.

De olhos esbugalhados, o queixo caído e a tremer de raiva, Kessell afastou a imagem chocante com um aceno e girou o corpo para encarar Drizzt novamente.

— Não importa! — disse ele, lutando para manter firme o tom da voz. — Hei de

lidar com eles sem misericórdia! E então Brin Shander há de tombar em meio às chamas! Mas primeiro, você, drow traidor — sibilou o mago. — Assassino de sua própria gente, que deuses lhe restaram a quem orar?

Ele soprou a vela e fez a chama dançar para um lado.

O ângulo de reflexão mudou e um dos raios recaiu sobre Drizzt, abrindo um buraco através do punho de sua velha cimitarra, e depois penetrou mais fundo, atravessando a pele negra da mão dele. O rosto de Drizzt contorceu-se de agonia, e ele apertou o ferimento enquanto a cimitarra caía ao chão e o raio retornava a sua trajetória original.

— Vê como é fácil? — escarneceu Kessell. — Sua mente fraca sequer é capaz de começar a imaginar o poder de Crenshinibon! Sinta-se abençoado por eu ter permitido a você sentir uma amostra desse poder antes de morrer!

Drizzt contraiu os músculos da mandíbula e não havia sinal de súplica em seus olhos quando ele fitou o mago. Havia tempos ele tinha reconhecido a possibilidade da morte como um risco aceitável de sua profissão e estava determinado a morrer com dignidade.

Kessell tentou fazê-lo suar. O mago fez oscilar torturantemente a vela mortífera, fazendo com que os raios se deslocassem de um lado para outro. Quando finalmente se deu conta de que não ouviria um único gemido ou rogo do orgulhoso tanger, Kessell cansou-se de seu joguinho.

— Adeus, idiota — resmungou ele e franziu os lábios para soprar a chama.

Régis apagou a vela.

Tudo pareceu parar completamente durante vários segundos. O mago, scandalizado, baixou os olhos até o halfling, a quem ele considerava um escravo. Régis meramente encolheu os ombros, como se estivesse tão surpreso por seu incomum ato de bravura quanto Kessell.

Confiando no instinto, o mago atirou o pires de prata que sustentava a vela através do vidro do espelho e correu, aos gritos, em direção ao canto nos fundos da sala, até uma pequena escada de mão escondida nas sombras. Drizzt acabara de dar os primeiros passos quando as chamas no interior do espelho se inflamaram. Quatro olhos vermelhos e malignos fitaram-no desde lá de dentro, atraindo a atenção do drow, e dois cães infernais saltaram através do vidro partido.

Guenhwyvar interceptou um deles, passando num salto por seu mestre e

chocando-se de cabeça contra o cão demoníaco. As duas feras — um borrão vermelho-fulvo de presas e garras — rolaram em direção à parte de trás da sala e arremessaram Régis para um lado.

O segundo cachorro liberou seu hálito de fogo sobre Drizzt, mas novamente, como acontecera com o demônio, as chamas não incomodaram o drow. E agora era sua vez de atacar. A cimitarra que odiava o fogo retiniu de puro êxtase e partiu o agressor ao meio quando Drizzt a baixou. Admirado com o poder da espada, mas sem tempo até mesmo para ficar admirado diante da vítima mutilada, Drizzt retomou sua perseguição.

Ele alcançou a base da escada. Lá de cima, através do alçapão aberto para o andar mais alto da torre, vinham os lampejos rítmicos de uma luz palpitante. Drizzt sentiu a intensidade das vibrações aumentar a cada pulsação. O coração de Crishal-Tirith batia mais forte com o sol nascente. Drizzt compreendia o risco que correria, mas não tinha tempo para se deter e avaliar suas chances.

Em seguida, ele estava de novo diante de Kessell, dessa vez na menor sala da estrutura. Entre eles, suspenso misteriosamente em pleno ar, encontrava-se um grande fragmento palpitante de cristal: o coração de Crishal-Tirith. Tinha quatro lados e era afilado como um pingente de gelo. Drizzt reconheceu-o como uma réplica em miniatura da torre na qual se encontrava, apesar de este mal chegar a trinta centímetros de comprimento.

Uma cópia exata de Crenshinibon.

Uma muralha de luz dele emanava, dividindo a câmara ao meio, com o drow de um lado e o mago do outro. Drizzt compreendeu, pela risadinha do mago, que era uma barreira tão tangível quanto se fosse de pedra. Ao contrário da abarrotada sala de cristalomancia abaixo, apenas um espelho, que parecia mais uma janela na parede da torre, adornava aquela sala, bem ao lado do mago.

— Golpeie o coração, drow — riu Kessell. — Idiota! O coração de Crishal-Tirith é mais poderoso que qualquer arma do mundo! Nada que você possa fazer, seja mágico ou não, poderia sequer arranhar-lhe a superfície imaculada! Golpeie-o. Que se revele sua tola impertinência!

Drizzt, porém, tinha outros planos. Era versátil e astuto o bastante para perceber que alguns adversários não podiam ser derrotados somente com o uso da força. Havia sempre outras opções.

Ele embainhou a arma remanescente, a cimitarra mágica, e começou a

desamarrar a corda que prendia o saco de farinha a seu cinto. Kessell apenas observou, curioso, perturbado com a calma do drow, mesmo quando a morte parecia inevitável.

— O que está fazendo? — indagou o mago.

Drizzt não respondeu. Suas ações eram metódicas e impassíveis. Ele soltou o cordão que fechava o saco e o abriu.

— Perguntei o que está fazendo!

Kessell franziu o cenho quando Drizzt começou a andar em direção ao coração da torre. Subitamente, a réplica pareceu vulnerável ao mago. Ele tinha a sensação incômoda de que talvez aquele elfo negro fosse mais perigoso do que ele tinha pensado.

Crenshinibon também o sentiu. A estilha de cristal telepaticamente instruiu Kessell a liberar um raio fatal e dar cabo do drow.

Mas Kessell estava amedrontado.

Drizzt aproximou-se do cristal. Tentou colocar a mão sobre ele, mas a muralha de luz o repeliu. Ele meneou a cabeça, já esperando por isso, e esticou tanto quanto possível a boca do saco. Sua concentração voltou-se exclusivamente para a própria torre: ele jamais olhou para o mago nem deu a atenção a seus resmungos.

Ele esvaziou o saco de farinha sobre a jóia.

A torre pareceu gemer em protesto. Escureceu.

A muralha de luz que separava o drow do mago desapareceu.

Mas, ainda assim, Drizzt concentrou-se na torre. Ele sabia que a camada asfixiante de farinha bloquearia as poderosas radiações da jóia apenas por pouco tempo.

O bastante, porém, para que ele rapidamente colocasse o saco agora vazio sobre ela e esticasse o cordão que o fechava. Kessell gritou de dor e atirou-se para frente, mas estacou diante da cimitarra desembainhada.

— Não! — o mago gritou num protesto impotente. — Você tem idéia das conseqüências do que acabou de fazer?

Como se respondesse, a torre estremeceu. Acalmou-se rapidamente, mas tanto o drow quanto o mago sentiram o perigo iminente. Em algum lugar nas entranhas de

Crishal-Tirith, a deterioração já começara.

— Compreendo perfeitamente — respondeu Drizzt. — Eu o derrotei, Akar Kessell. Seu breve reinado como auto-proclamado soberano de Dez-Burgos chegou ao fim.

— Você matou a si mesmo, drow! — retorquiu Kessell, e Crishal-Tirith estremeceu novamente, dessa vez com mais violência. — Você nem mesmo pode sonhar escapar antes de a torre desabar sobre sua cabeça!

Veio de novo o tremor. E de novo. Drizzt deu de ombros, indiferente.

— Que seja — disse ele. — Cumpri meu propósito, pois você também há de perecer.

Uma gargalhada súbita e insana explodiu nos lábios do mago. Ele deu as costas a Drizzt e mergulhou no espelho embutido na parede da torre. Em vez de atravessar o vidro e cair no campo lá embaixo, como Drizzt esperava, Kessell deslizou espelho adentro e sumiu.

A torre chacoalhou novamente e, dessa vez, o tremor não cedeu. Drizzt lançou-se para o alçapão, mas mal conseguiu manter-se de pé. Rachaduras apareceram ao longo das paredes.

— Régis! — berrou, mas não houve resposta. Parte da parede da sala abaixo já havia desabado. Drizzt viu os escombros ao pé da escada. Rezando para que seus amigos já tivessem escapado, ele tomou a única rota que lhe restara.

Mergulhou através do espelho mágico atrás de Kessell.

30 *A Batalha do Vale do Vento Gélido*

O povo de Brin Shander ouviu os sons do combate no campo, mas foi somente com a luz da aurora que conseguiram ver o que acontecia. Aplaudiram freneticamente os anões e admiraram-se quando os bárbaros se chocaram com as tropas de Kessell e abateram os goblins com alegre abandono.

Cássio e Glensather, em suas habituais posições sobre a muralha, avaliaram a inesperada reviravolta dos acontecimentos, sem que se decidissem se deveriam ou não soltar suas tropas na refrega.

— Bárbaros? — admirou-se Glensather. — São nossos amigos ou inimigos?

— Estão matando os ores! — respondeu Cássio. — São amigos!

No Maer Dualdon, Kemp e os outros também ouviram o fragor da batalha, apesar de não conseguirem ver que forças estavam envolvidas. O mais desconcertante era que um segundo conflito começara, dessa vez a sudoeste, na vila de Bremen. Teriam os homens de Brin Shander saído e atacado? Ou era o contingente de Akar Kessell destruindo-se em volta dele?

Foi então que Crishal-Tirith subitamente ficou escura e seus lados antes vítreos e vibrantes adquiriram uma imobilidade cadavérica e opaca.

— Régis — murmurou Cássio, sentindo a perda de poder da torre. — Um herói como nunca tivemos!

A torre estremeceu e agitou-se. Grandes rachaduras apareceram por toda a extensão de suas paredes. Em seguida, desmoronou.

Os monstros do exército só fizeram observar, incrédulos e aterrorizados, o desmoronamento do bastião do mago que eles vieram a adorar como a um deus.

As cornetas de Brin Shander começaram a soar. A gente de Kemp irrompeu em vivas frenéticos e precipitou-se para os remos. Os batedores de vanguarda de Jensin Brent, por meio de sinais, repassaram as surpreendentes notícias à frota no Lac Dinneshir que, por sua vez, transmitiu a mensagem a Marerrubra. Em todos os refúgios temporários que ocultavam o povo disperso de Dez-Burgos ouviu-se a mesma ordem:

— Atacar!

O exército reunido diante dos grandes portões da muralha de Brin Shander despejou-se do pátio para o campo. As frotas de Caer-Konig e Caer-Dineval, no Lac Dinneshir, e Bom Prado e Toca de Dugan, no sul, içaram suas velas para aproveitar o vento leste e puseram-se a atravessar os lagos a toda a pressa. As quatro frotas reunidas no Maer Dualdon remaram com toda a força, fazendo frente àquele mesmo vento, ansiosas por vingança.

Numa arremetida voraginosa de caos e surpresa, começara a derradeira Batalha do Vale do Vento Gélido.

Régis rolou pelo chão para se pôr fora do caminho quando as duas criaturas que travavam combate passaram mais uma vez por ele, aos trambolhões, com as garras e as presas a rasgar e a dilacerar a carne numa luta desesperada. Normalmente, Guenhwyvar teria tido pouco trabalho para despachar o cão infernal mas, enfraquecida como estava, viu-se lutando pela própria vida. O hálito quente do cachorro abrasou a pelagem negra; as grandes presas enterraram-se no pescoço musculoso.

Régis queria ajudar o gato, mas sequer conseguia se aproximar o suficiente para chutar o adversário da pantera. Por que Drizzt fugira tão abruptamente?

Guenhwyvar sentiu o pescoço sendo esmagado pela poderosa bocarra. O gato rolou e, mais pesado, levou o cão consigo. Mas as mandíbulas caninas não cederam. A tontura acometeu o gato devido à falta de ar. O felino começou a enviar sua mente de volta através dos planos, para seu verdadeiro lar, mesmo lamentando ter falhado com seu mestre numa hora de necessidade.

Foi então que a torre escureceu. O assustado cão infernal relaxou ligeiramente a pressão e Guenhwyvar rapidamente aproveitou a oportunidade. O gato enfiou as patas nas costelas do cão e livrou-se das mandíbulas com um repêlo, rolando para longe e para as trevas.

O cão infernal procurou o adversário, mas os poderes de dissimulação da pantera estavam acima até mesmo da considerável perceptividade de seus sentidos aguçados. O cão viu uma segunda presa. Um único salto o levou até Régis.

Mas Guenhwyvar agora conhecia muito bem as regras do jogo. A pantera era uma criatura da noite, um predador que atacava a partir das trevas e matava antes mesmo que a vítima pressentisse sua presença. O cão infernal agachou-se para atacar Régis, mas foi ao chão quando a pantera caiu pesadamente sobre suas costas

e as garras enterraram-se em seu couro cor de ferrugem.

O cão ganiu apenas uma vez antes de as presas fatais encontrarem seu pescoço.

Os espelhos racharam e se estilhaçaram. Um buraco imprevisto no piso trouxe o trono de Kessell. Os blocos de escombros cristalinos começaram a cair de todos os lados, e a torre estremecia em seus estertores finais. Gritos provenientes da câmara do harém logo abaixo informaram Régis de que uma cena semelhante de destruição era comum em toda a estrutura. Ele se alegrou ao ver Guenhwyvar despachar o cão infernal, mas compreendeu a inutilidade do heroísmo do gato. Não tinham para onde correr nem como escapar à morte de Crishal-Tirith.

Régis chamou Guenhwyvar para perto dele.

Ele não conseguia enxergar o corpo do gato na escuridão, mas via os olhos que se concentravam nele e o rodeavam como se o gato o estivesse espreitando.

— O que foi? — refugou o halfling, atônito, imaginando se a tensão e os ferimentos infligidos pelo cão não teriam levado Guenhwyvar à loucura.

Um grande pedaço da parede espatifou-se bem ao lado dele, estatelando-o no chão. Ele viu os olhos do gato erguerem-se em pleno ar; Guenhwyvar saltara.

O pó o sufocou, e ele sentiu o início do derradeiro colapso da torre de cristal. Em seguida, uma escuridão mais profunda o surpreendeu quando ele foi envolvido pelo gato negro.

Drizzt sentiu-se cair.

A luz era brilhante demais, ele não enxergava. Nada ouvia, nem mesmo o som do ar que passava velozmente. No entanto, ele sabia com certeza que estava caindo.

E depois a luz empalideceu e transformou-se numa bruma cinzenta, como se ele atravessasse uma nuvem. Tudo parecia tão onírico, tão completamente irreal. Ele não se lembrava de como acabara naquela situação. Não conseguia recordar o próprio nome.

Foi então que ele caiu num profundo monte de neve e percebeu que não estava sonhando. Ouviu o grito do vento e sentiu sua mordida enregelante. Ele tentou ficar de pé para ter uma idéia melhor dos arredores.

Aí ele ouviu, ao longe e abaixo, os gritos da devastadora batalha. Lembrou-se de

Crishal-Tirith, lembrou-se de onde estivera. Só podia haver uma resposta.

Ele estava no topo do Sepulcro de Kelvin.

Os soldados de Brin Shander e Angraleste, lutando lado a lado e liderados por Cássio e Glensather, arremeteram colina abaixo e caíram com toda a força sobre as tropas transtornadas de goblins. Os dois representantes tinham um determinado objetivo em mente: queriam atravessar as fileiras de monstros e unir-se aos pupilos de Bruenor. Sobre a muralha, momentos antes, eles tinham visto os bárbaros tentarem a mesma estratégia e calcularam que, se todos os três exércitos pudessem ser reunidos para cobrir um o flanco do outro, suas chances exíguas melhorariam bastante.

Os goblins cederam ao assalto. Em sua absoluta consternação e surpresa diante da súbita reviravolta dos acontecimentos, os monstros foram incapazes de organizar algo que lembrasse uma linha defensiva.

Quando aportaram logo ao norte das ruínas de Targos, as quatro frotas no Maer Dualdon encontraram a mesma resistência desorganizada e desorientada. Kemp e os outros líderes haviam calculado que conseguiriam facilmente estabelecer uma cabeça-de-ponte em terra, mas sua principal preocupação era o grande exército de goblins ocupando Termalaine precipitar-se logo atrás deles caso abrissem caminho a partir da praia, o que eliminaria sua única rota de fuga.

Entretanto, eles não precisariam ter se preocupado. Nos primeiros estágios da batalha, os goblins em Termalaine haviam realmente se precipitado para fora com toda a intenção de apoiar o mago. Mas, então, Crishal-Tirith desmoronara. Os goblins já andavam céticos, tendo ouvido durante toda a noite que Kessell despachara um grande destacamento para exterminar os Ores da Língua Partida na cidade conquistada de Bremen. E quando viram a torre, o pináculo do poder de Kessell, transformada em ruínas, eles reconsideraram suas alternativas e ponderaram entre eles as conseqüências de suas opções. Fugiram para o norte e para a segurança da vasta planície.

As rajadas de neve contribuíam para formar o denso véu de bruma no topo da montanha. Drizzt mantinha os olhos baixos, mas mal conseguia enxergar os próprios pés enquanto colocava resolutamente um em frente ao outro. Ele ainda tinha a cimitarra mágica, e ela brilhava com uma luz pálida, como se aprovasse as

temperaturas frígidas.

O corpo cada vez mais insensível do drow implorava para que ele descesse a montanha, mas ele continuava a se distanciar ao longo da face alta, em direção a um dos picos adjacentes. O vento trazia um som perturbador a seus ouvidos: uma gargalhada ensandecida.

E foi então que ele viu a forma indistinta do mago, debruçada por sobre o precipício ao sul, tentando vislumbrar o que acontecia no campo de batalha lá em baixo.

— Kessell! — gritou Drizzt. Ele viu a forma se mover abruptamente e compreendeu que o mago o ouvira, mesmo com o uivo do vento. — Em nome do povo de Dez-Burgos, exijo que se renda a mim! Rápido, agora, antes que esse sopro implacável de inverno nos congele aqui mesmo onde estamos!

Kessell abriu um sorriso escarninho.

— Você ainda não compreende o que está enfrentando, não é? — perguntou ele, estupefato. — Você realmente acredita que venceu esta batalha?

— Como a gente lá embaixo está se saindo eu ainda não sei — respondeu Drizzt, mas você foi derrotado! Sua torre foi destruída, Kessell, e sem ela você não passa de um impostor insignificante! — Ele continuou a se mover enquanto falava e estava agora a uma pequena distância do mago, mas seu oponente era ainda um mero borrão negro num campo cinzento.

— Quer saber como eles estão se saindo, drow? — perguntou Kessell. — Então olhe! Testemunhe a queda de Dez-Burgos! — Ele enfiou a mão sob o manto e sacou um objeto brilhante: uma estilha de cristal. As nuvens pareceram recuar diante dela. O vento cessou dentro dos limites do amplo raio de sua influência. Drizzt testemunhou seu incrível poder. Sob a luz do cristal, o drow sentiu o sangue retornar a suas mãos insensíveis. Em seguida, o véu cinzento foi consumido pelo fogo e o céu diante deles ficou claro.

— A torre destruída? — zombou Kessell. — Você quebrou apenas uma das inúmeras cópias de Crenshinibon! Um saco de farinha? Derrotar a relíquia mais poderosa do mundo? Olhe lá embaixo, veja os homens estúpidos que ousam me fazer oposição!

O campo de batalha desfraldou-se diante do drow. Ele viu as velas brancas e enfunadas dos barcos de Caer-Dineval e Caer-Konig que se aproximavam da margem oeste do Lac Dinneshir.

No sul, as frotas de Bom Prado e Toca de Dugan já haviam aportado. Os marinheiros não encontraram qualquer resistência inicial e, naquele exato momento, entravam em formação para um ataque por terra. Os goblins e os ores que formavam a metade meridional do círculo de Kessell não haviam testemunhado a queda de Crishal-Tirith. Mesmo sentindo a perda de poder e orientação, e apesar de muitos permanecerem onde estavam ou abandonarem os companheiros para fugir, outros tantos contornaram precipitadamente a colina de Brin Shander para se juntar à batalha.

As tropas de Kemp também estavam em terra firme e empurravam os barcos para longe das praias com um olhar desconfiado voltado para o norte. Esse grupo tinha aportado em meio à mais densa concentração das forças de Kessell, mas também na área sob a sombra da torre, onde a queda de Crishal-Tirith havia sido mais desalentadora. Os pescadores encontraram mais goblins interessados em fugir do que com a intenção de lutar.

No centro do campo, onde aconteciam os combates mais violentos, os homens de Dez-Burgos e seus aliados também pareciam estar se saindo bem.

Os bárbaros tinham praticamente se unido aos anões. Incitadas pela força do martelo de Wulfgar e a coragem sem igual de Bruenor, as duas forças estraçalhavam tudo o que se colocava entre elas. E logo se tornariam ainda mais formidáveis, pois Cássio e Glensather estavam bem perto e aproximavam-se a um ritmo constante.

— Pelo que dizem meus olhos, seu exército não está se saindo muito bem — retorquiu Drizzt. — Os homens "estúpidos" de Dez-Burgos ainda não foram derrotados!

Kessell ergueu a estilha de cristal bem acima da cabeça, e a luz do objeto inflamou-se e atingiu um nível ainda maior de poder. Lá embaixo, no campo de batalha, mesmo àquela grande distância, os combatentes compreenderam imediatamente a ressurreição da poderosa presença que haviam conhecido como Crishal-Tirith. Tanto humanos quanto anões e goblins, mesmo aqueles envolvidos em combate mortal, detiveram-se um segundo para contemplar o farol sobre a montanha. Os monstros, sentindo o retorno de seu deus, irromperam em vivas frenéticos e abandonaram sua postura até então defensiva. Encorajados pelo glorioso reaparecimento de Kessell, eles forçaram o ataque com fúria selvagem.

— Veja como minha simples presença os incita! — Kessell vangloriou-se, orgulhoso.

Mas Drizzt já não prestava mais atenção nem ao mago nem à batalha lá

embaixo. Tinha agora os pés cobertos por poças d'água formadas pela neve derretida sob o calor da brilhante relíquia. Eles se concentrava agora num ruído que seus ouvidos aguçados haviam captado por entre o fragor da luta distante. Um bramido de protesto dos picos congelados do Sepulcro de Kelvin.

— Contemple a glória de Akar Kessell! — gritou o mago, com a voz ampliada a uma magnitude ensurdecedora pelo poder da relíquia que ele segurava. — Será muito fácil destruir os barcos no lago lá embaixo!

Drizzt percebeu que Kessell, em sua arrogante desconsideração pelo perigo cada vez maior, cometia um erro flagrante. Tudo o que tinha a fazer era retardar qualquer ação decisiva do mago pelos próximos instantes. Num reflexo, ele agarrou o punhal atrás de seu cinto e atirou-o contra Kessell, embora soubesse que Kessell estava ligado a Crenshinibon por algum tipo de simbiose deturpada e que a pequena arma não tinha a menor chance de atingir seu alvo. O drow esperava distrair e enfurecer o mago para afastar sua fúria do campo de batalha.

O punhal atravessou o ar velozmente. Drizzt virou-se e correu.

Um raio delgado foi disparado por Crenshinibon e derreteu a arma antes que esta encontrasse seu alvo, mas Kessell estava furioso.

— Você deveria se curvar diante de mim! — ele gritou para Drizzt. — Como blasfemo, você fez por merecer a distinção de ser minha primeira vítima

Girou e brandiu a estilha, afastando-a da saliência e apontando-a para o drow em fuga. Mas, tão logo completou o giro, ele afundou até os joelhos na neve derretida.

Foi então que ele também ouviu os bramidos furiosos da montanha.

Drizzt deixou a esfera de influência da relíquia e, sem hesitar nem olhar para trás, correu, distanciando-se tanto quanto pôde da face sul do Sepulcro de Kelvin.

Agora imerso até o peito, Kessell lutou para se libertar da neve derretida. Invocou o poder de Crenshinibon novamente, mas sua concentração vacilou sob a intensa tensão da catástrofe iminente.

Pela primeira vez em anos, Akar Kessell sentiu-se fraco novamente. Não o Tirano do Vale do Vento Gélido, mas o titubeante aprendiz que assassinara seu mestre.

Era como se a estilha de cristal o tivesse rejeitado.

Nesse momento, todo um lado do topo nevado da montanha caiu. O estrondo fez

a terra estremecer num raio de muitas milhas. Homens e ores, goblins e até mesmo ogros foram atirados ao chão.

Kessell apertou a estilha bem junto ao peito quando ele começou a cair. Mas Crenshinibon queimou-lhe as mãos, repeliu-o. Kessell falhara vezes demais. A relíquia não mais o aceitaria como seu portador.

Kessell gritou ao sentir a estilha escorregar por entre seus dedos. Seu guincho, porém, foi abafado pelo estrondo da avalanche. A fria escuridão da neve fechou-se ao redor dele e caiu, tombou com ele. Kessell acreditava desesperadamente que, se ainda segurasse a estilha de cristal, ele conseguiria sobreviver até mesmo àquilo. Foi seu pequeno consolo quando ele caiu num dos picos mais baixos do Sepulcro de Kelvin.

E metade do topo da montanha caiu sobre ele.

O exército de monstros presenciara novamente a queda de seu deus. O filete de esperança que estimulara seu ímpeto começou a se desfazer rapidamente. Mas, no breve período em que Kessell reaparecera, algum grau de atividade coordenadora ocorrera. Dois gigantes do gelo, os únicos gigantes verdadeiros remanescentes em todo o exército do mago, assumiram o comando. Chamaram os ogros da guarda de elite para junto deles e depois convocaram as tribos de ores e goblins a se juntar a eles e seguir sua liderança.

Mesmo assim, a consternação do exército era óbvia. As rivalidades tribais, enterradas sob a dominação férrea de Akar Kessell, ressurgiram na forma de patente desconfiança. Somente o medo que tinham dos inimigos os mantinha lutando, e somente o medo que tinham dos gigantes os mantinha em formação ao lado das outras tribos.

— Bons olhos o vejam, Bruenor! — entoou Wulfgar, depois de espatifar a cabeça de mais um goblin, assim que a horda bárbara finalmente chegou até os anões.

— E você também, garoto! — respondeu o anão, enterrando seu machado no peito do oponente. — Quase que passou da hora de 'cê voltar! Achei que também ia ter que matar a sua parte desta escória!

Entretanto, a atenção de Wulfgar estava em outro lugar. Ele descobrira os dois gigantes que comandavam as tropas.

— Gigantes do gelo — disse ele a Bruenor, dirigindo o olhar do anão para o

círculo de ogros. — São tudo o que mantém as tribos unidas!

— Mais diversão! — gargalhou Bruenor. — Vá na frente!

E, desse modo, com seus principais acompanhantes e Bruenor a seu lado, o jovem rei começou a abrir uma trilha de destruição através das fileiras de goblins.

Os ogros amontoaram-se em frente aos novos comandantes para bloquear o caminho do bárbaro.

Wulfgar estava perto o bastante então.

Garra de Palas passou pelas fileiras de ogros com um silvo e acertou um dos gigantes na cabeça, fazendo-o cair sem vida. O outro, pasmo e incrédulo diante de um humano capaz de desferir um golpe tão letal contra alguém de sua espécie e daquela distância, hesitou apenas um instante antes de abandonar a batalha.

Impávidos, os ferozes ogros investiram contra o grupo de Wulfgar e empurrou-o para trás. Mas Wulfgar estava satisfeito e cedeu de boa vontade à pressão, ansioso para voltar a se reunir ao grosso do exército de humanos e anões.

Bruenor, porém, não tinha a mesma disposição. Era o tipo de combate caótico que ele mais apreciava. Desapareceu sob as pernas compridas da linha de vanguarda dos ogros e moveu-se, despercebido em meio ao pó e à confusão, entre suas fileiras.

Com o canto do olho, Wulfgar presenciou a estranha retirada do anão.

— Para onde você vai? — gritou, mas o aguerrido Bruenor não ouviu o chamado e não teria dado atenção de qualquer maneira.

Wulfgar não pôde assistir à carreira do furioso anão, mas conseguiu se aproximar da posição de Bruenor, ou ao menos do lugar onde o anão estivera havia pouco, acompanhando os ogros que se vergavam de surpresa e agonia, um após outro, levando às mãos a um joelho, a um tendão ou à virilha.

Acima de toda a comoção, os ores e goblins não envolvidos em combate direto vigiavam o Sepulcro de Kelvin, à espera de uma segunda ressurreição.

Mas, assentada agora nas encostas inferiores da montanha, havia apenas neve.

Desejosos de vingança, os combatentes de Caer-Konig e Caer-Dineval conduziram suas embarcações em direção à terra a todo pano e fizeram-nas deslizar imprudentemente até as areias dos baixios para evitar a demorada ancoragem em

águas mais profundas. Eles saltaram dos barcos, chapinharam até a terra firme e precipitaram-se na batalha com um frenesi destemido que afastou os oponentes.

Uma vez estabelecidos em terra, Jensin Brent reuniu-os numa formação fechada e dirigiu-os para o sul. O representante ouviu sons de combate vindos de longe naquela direção e compreendeu que os homens de Bom Prado e Toca de Dugan iam para o norte com a intenção de se juntarem aos seus. O plano era encontrá-los na Estrada do Leste e depois virar para oeste, na direção de Brin Shander, com um exército muito maior.

Muitos dos goblins daquele lado da cidade já tinham fugido havia tempos, e muitos mais foram para noroeste, rumo às ruínas de Crishal-Tirith e ao conflito principal. O exército do Lac Dinneshir correu em direção a seu objetivo. Chegou à estrada com algumas baixas e entrincheirou-se para esperar os sulistas.

Kemp esperava ansiosamente o sinal do barco solitário a velejar nas águas do Maer Dualdon. O representante de Targos, designado comandante das forças das quatro cidades do lago, movera-se cautelosamente até então com medo de um pesado ataque vindo do norte. Ele manteve seus homens sob controle, permitindo que combatessem apenas os monstros que os atacassem, mas essa atitude conservadora — sem falar dos sons da devastadora batalha que ecoavam pelo campo — dilacerava seu coração aventureiro.

Como os minutos se arrastassem sem qualquer sinal de reforços goblins, o representante enviara uma pequena escuna para percorrer as margens e descobrir o que estava atrasando a força que ocupava Termalaine.

Foi então que ele avistou as velas brancas a surgirem gradualmente no horizonte. Bem alto sobre a proa da pequena embarcação estava a bandeira sinalizadora que Kemp mais havia desejado, mas aquela que ele menos esperara: o estandarte vermelho da captura, que naquele caso sinalizava que Termalaine estava livre e os goblins fugiam para o norte.

Kemp correu até o ponto mais alto que pôde encontrar, com o rosto avermelhado pelo desejo de vingança.

— Rompam a linha, rapazes! — ele gritou para seus homens. — Abram uma trilha até a cidade sobre a colina! Que Cássio retorne e nos encontre sentados à porta de sua cidade!

A cada passo, eles gritavam furiosamente, pois eram homens que haviam

perdido casas e parentes e visto suas cidades extinguírem-se nas chamas sem nada poder fazer. Muitos deles nada tinham a perder. Tudo o que podiam esperar era um gostinho de amarga satisfação.

A batalha continuou a grassar durante o resto da manhã. Homens e monstros erguiam suas espadas e lanças que pareciam ter dobrado de peso. Mas a exaustão, apesar de diminuir seus reflexos, em nada aplacava a raiva que ardia no sangue de cada combatente.

As linhas de batalha foram se tornando indistinguíveis à medida que a luta avançava, e os soldados separavam-se irremediavelmente de seus comandantes. Em muitos lugares, goblins e ores lutavam uns contra os outros, incapazes — mesmo com um inimigo comum ao alcance — de sublimar o ódio de longa data pelas tribos rivais. Uma espessa nuvem de pó envolvia as maiores concentrações do conflito. O clamor atordoante de aço contra aço, as espadas que se chocavam contra os escudos e os gritos cada vez mais freqüentes de morte, agonia e vitória fizeram o embate estruturado se degenerar numa briga generalizada.

A única exceção era o grupo de experientes anões. Suas fileiras não vacilaram nem se desintegraram o mínimo que fosse, apesar de Bruenor ainda não ter retornado depois de sua estranha retirada.

Os anões proporcionaram uma sólida plataforma para o ataque dos bárbaros e uma referência para o retorno de Wulfgar e de seu pequeno grupo. O jovem rei voltou às fileiras bárbaras no exato momento em que Cássio e seu exército se juntavam a eles. O representante e Wulfgar trocaram olhares preocupados, ambos incertos quanto a em que pé estavam um em relação ao outro. No entanto, os dois foram sábios o suficiente para confiar inteiramente naquela aliança momentânea. Ambos compreendiam que adversários inteligentes deixam de lado suas diferenças em face de um inimigo superior.

Apoiar um ao outro seria a única vantagem dos aliados recém-coligados. Juntos, eles superavam em número e conseguiriam sobrepujar qualquer tribo individual de ores ou goblins que enfrentassem. E, como as tribos goblins não cooperavam entre si, os vários grupos careciam de apoio externo nos flancos. Wulfgar e Cássio, seguindo e apoiando os movimentos um do outro, enviaram guerreiros em braços defensivos para manter os grupos periféricos afastados enquanto a força principal do exército combinado fulminava uma tribo por vez.

Apesar de seus soldados terem abatido mais de dez goblins para cada homem

perdido, Cássio estava verdadeiramente apreensivo. Milhares de monstros sequer haviam entrado em contato com os humanos ou erguido uma arma, e seus homens estavam quase caindo de cansaço. Ele precisava levá-los de volta à cidade. Deixou que os anões assumissem a liderança.

Wulfgar, também preocupado com a capacidade de seus guerreiros de manter o ritmo, e sabendo que não havia outra rota de fuga, instruiu seus homens a seguirem Cássio e os anões. Era uma jogada de risco, pois o rei bárbaro sequer tinha certeza de que o povo de Brin Shander deixaria seus guerreiros entrarem na cidade.

As forças de Kemp fizeram um impressionante progresso em sua investida inicial até as encostas da cidade principal, mas, ao se aproximarem de seu objetivo, encontraram concentrações mais densas e desesperadas de humanóides. A cerca de cem metros da colina, eles foram detidos e tiveram de lutar em todas as frentes.

Os exércitos que chegavam do leste em grande número saíram-se melhor. A arremetida pela Estrada do Leste encontrara pouca resistência e eles foram os primeiros a alcançar a colina. Haviam atravessado furiosamente os lagos em seus barcos e corrido e lutado todo o caminho através da planície, mas Jensin Brent, o único representante sobrevivente dos quatro originais, pois Schermont e os dois das cidades ao sul haviam tombado na Estrada do Leste, não os deixaria descansar. Ele ouvia claramente os sons da acalorada batalha e compreendia que os bravos homens nos campos do norte, enfrentando o grosso do exército de Kessell, precisavam de todo o apoio que pudessem conseguir.

No entanto, quando contornaram a última curva antes do portão norte da cidade, o representante e suas tropas ficaram petrificados diante do espetáculo da mais brutal batalha que já tinham visto ou mesmo ouvido falar em histórias exageradas. Os combatentes lutavam por cima dos corpos retalhados dos mortos, e os guerreiros que haviam perdido suas armas mordiam e arranhavam os oponentes.

Brent inferiu imediatamente que Cássio e seu grande contingente seriam capazes de retornar à cidade por conta própria. Os exércitos do Maer Dualdon, porém, estavam numa situação difícil.

— Para oeste! — ele gritou para seus homens enquanto arremetia em direção à força encurralada.

Uma nova onda de adrenalina impeliu o exército cansado ao resgate de seus camaradas. Sob ordens de Brent, os homens desceram as encostas numa linha comprida, lado a lado, mas, quando alcançaram o campo de batalha, apenas o grupo do meio seguiu em frente. Os grupos nas pontas da formação foram caindo para o

centro e a força inteira havia logo formado uma cunha, cuja ponta abria caminho através dos monstros para alcançar os exércitos acuados de Kemp.

Os homens de Kemp acolheram avidamente o esquadrão de resgate, e o exército reunido foi logo capaz de recuar para a face norte da colina. Os últimos retardatários chegaram aos trambolhões ao mesmo tempo que o exército de Cássio, os bárbaros de Wulfgar e os anões livravam-se das fileiras mais próximas de goblins e subiam pelo terreno exposto da colina.

Agora, com os humanos e os anões reunidos numa só força, os goblins avançavam tentativamente. As baixas haviam sido terríveis. Não restavam gigantes nem ogros, e tribos inteiras de goblins e ores jaziam mortas. Crishal-Tirith era uma pilha de escombros enegrecidos e Akar Kessell estava enterrado numa cova congelada.

Os homens na colina de Brin Shander estavam machucados e cambaleavam de exaustão, mas o feitio inflexível de seus maxilares deixava claro aos monstros remanescentes que eles continuariam lutando até o último alento. Havia recuado até onde podiam, não haveria outra retirada.

Dúvidas insinuaram-se na mente de cada goblin e ore que permaneceu para levar a guerra adiante. Embora provavelmente estivessem ainda em número suficiente para completar a tarefa, muitos mais ainda tombariam antes que os ferozes homens de Dez-Burgos e seus mortíferos aliados fossem abatidos. Mesmo assim, qual das tribos sobreviventes reclamaria a vitória? Sem a orientação do mago, os sobreviventes da batalha sem dúvida teriam dificuldades para dividir igualmente os espólios sem novos conflitos.

A Batalha do Vale do Vento Gélido não seguira o curso que Akar Kessell prometera.

31 Vitória?

Os homens de Dez-Burgos, juntamente com os aliados anões e bárbaros, haviam lutado até abrir caminho de todos os lados do vasto campo e agora estavam reunidos diante do portão norte de Brin Shander. E enquanto seu exército chegara a uma única atitude de combate, com todos os grupos antes separados agora reunidos sob o objetivo comum da sobrevivência, o exército de Kessell percorrera a estrada oposta. Ao arremeter pelo Desfiladeiro do Vento Gélido, o propósito comum dos goblins era a vitória para a glória de Akar Kessell. Mas Kessell estava morto e Crishal-Tirith destruída, e a corda que mantivera unidos os rancorosos inimigos de longa data, as tribos rivais de ores e goblins, havia começado a se desfazer.

Os humanos e os anões avaliaram a massa de invasores com renovada esperança, pois, em todas as orlas externas da vasta força, formas escuras continuavam a desprender-se e a fugir do campo de batalha, de volta à tundra.

Ainda assim, os defensores de Dez-Burgos estavam cercados por três lados e tinham a muralha de Brin Shander a suas costas. Naquele momento, os monstros não fizeram qualquer menção de insistir no ataque, mas milhares de goblins mantinham suas posições ao redor de todos os campos ao norte da cidade.

Pouco antes, durante a batalha, quando os ataques iniciais haviam surpreendido os invasores, os líderes das forças defensoras envolvidas teriam considerado desastrosa aquela calma, algo que lhes roubaria o ímpeto e permitiria que seus inimigos atordoados se reagrupassem em formações mais favoráveis.

Agora, porém, o interlúdio vinha como uma dupla bênção: dava aos soldados um descanso desesperadamente necessário e deixava os goblins e ores assimilarem inteiramente a derrota que haviam sofrido. O campo deste lado da cidade estava coberto de cadáveres, muito mais goblins que humanos, e a pilha esfacelada que havia sido Crishal-Tirith só acentuava a noção dos monstros de que suas baixas foram terríveis. Não restavam gigantes nem ogros para apoiar suas fileiras cada vez menores e, a cada segundo, mais aliados desertavam a causa.

Cássio teve tempo de chamar todos os representantes sobreviventes para um breve conselho.

A uma pequena distância dali, Wulfgar e Revjalc reuniam-se com Arnês Mallot, nomeado líder das forças anãs em face da perturbadora ausência de Bruenor.

— Estamos contentes com sua volta, poderoso Wulfgar — disse Arnês. — Bruenor sabia que 'cê ia voltar.

Wulfgar percorreu o campo com os olhos, à procura de algum sinal de que Bruenor ainda estava lá, em algum lugar, brandindo seu machado.

— Alguma notícia de Bruenor?

— 'cê foi o último a ver ele — respondeu Arnês sombriamente.

Ficaram em silêncio, esquadrinhando o campo.

— Deixe-me ouvir novamente o retinir de seu machado — murmurou Wulfgar.

Mas Bruenor não podia ouvi-lo.

— Jensin — Cássio perguntou ao representante de Caer-Dineval —, onde estão suas mulheres e crianças? Estão a salvo?

— A salvo em Angraleste — replicou Jensin Brent — Acompanhadas, a essa altura, pelo povo de Bom Prado e Toca de Dugan. Estão bem providos e protegidos. Se os desgraçados soldados de Kessell investirem contra a vila, o povo há de saber do perigo com tempo de sobra para zarpar mais uma vez para o Lac Dinneshir.

— Mas quanto tempo eles conseguiriam sobreviver na água? — perguntou Cássio.

Jensin Brent deu de ombros evasivamente.

— Até o inverno chegar, acho eu. Sempre terão onde aportar, no entanto, pois os goblins e os ores restantes não conseguiriam abranger nem mesmo metade da extensão das margens do lago.

Cássio pareceu satisfeito. Virou-se para Kemp.

— Bosquesó — Kemp respondeu à pergunta muda. — E aposto que estão melhor do que nós! Têm barcos suficientes nas docas por lá para fundar uma cidade no meio do Maer Dualdon.

— Isso é bom — Cássio disse a eles. — Deixa-nos ainda uma outra opção. Poderíamos, talvez, resistir aqui durante algum tempo, depois retirarmo-nos para o interior das muralhas da cidade. Os goblins e os ores, mesmo com a superioridade numérica, não poderiam sequer sonhar em nos conquistar uma vez lá dentro!

A idéia pareceu ter um certo apelo para Jensin Brent, mas Kemp franziu o cenho.

— A nossa gente estaria mais ou menos a salvo — disse ele —, mas e quanto aos bárbaros?

— As mulheres deles são vigorosas e capazes de sobreviver sem os homens — respondeu Cássio.

— Não dou a mínima para as mulheres fedorentas deles — vociferou Kemp, erguendo a voz de propósito para que Wulfgar e Revjak, em seu próprio conselho não muito longe dali, pudessem ouvi-lo. — Falo dos próprios cães selvagens ali! Você não vai escancarar a porta e convidá-los!

— O orgulhoso Wulfgar aproximou-se dos representantes.

Cássio, enfurecido, virou-se contra Kemp.

— Idiota teimoso! — murmurou rudemente. — Nossa única esperança é a união!

— Nossa única esperança é o ataque! — retorquiu Kemp. — Eles estão aterrorizados e você pede para fugirmos e nos escondermos!

O imenso bárbaro colocou-se diante dos dois representantes, destacando-se entre eles.

— Saudações, Cássio de Brin Shander — disse educadamente. — Sou Wulfgar, filho de Beornegar e líder das tribos que vieram se unir a sua nobre causa.

— O que sua raça entende de nobreza? — interrompeu Kemp. Wulfgar o ignorou.

— Ouvi boa parte de sua discussão — continuou ele, impassível. — É minha opinião que seu conselheiro malcriado e ingrato aqui — ele fez uma pausa para se controlar — propôs a única solução.

Cássio, ainda esperando que Wulfgar se enfurecesse com os insultos de Kemp, a princípio ficou confuso.

— Atacar — explicou Wulfgar. — Os goblins agora já não têm certeza do que podem ganhar com isso. Perguntam-se por que é que seguiram o mago até este lugar fatídico. Se tiverem a oportunidade de recobrar o desejo pela batalha, vão se mostrar um adversário mais formidável.

— Agradeço suas palavras, rei dos bárbaros — respondeu Cássio. — No

entanto, acho que essa rale não será capaz de agüentar um cerco. Deixarão os campos antes de uma semana.

— Talvez — disse Wulfgar. — Mas, mesmo assim seu povo há de pagar caro. Partindo por escolha própria, os goblins não retornarão a suas cavernas de mãos vazias. Há ainda várias cidades desprotegidas que eles poderiam atacar ao deixar o Vale do Vento Gélido. E, pior ainda, eles não vão partir com medo nos olhos. Sua retirada há de salvar as vidas de alguns de seus homens, Cássio, mas não evitará um futuro retorno de seus inimigos!

— Então você concorda que devemos atacar? — perguntou Cássio.

— Nossos inimigos agora nos temem. Olham ao redor e vêem a ruína que infligimos a eles. O medo é um instrumento poderoso, principalmente contra goblins covardes. Completemos o desbaratamento, como seu povo fez com o meu, cinco anos atrás... — Cássio reconheceu a dor nos olhos de Wulfgar ao recordar o incidente. — Façamos esses animais imundos correr de volta a seus lares nas montanhas! Muitos anos passarão antes que eles se aventurem a atacar as vilas novamente.

Cássio olhou para o jovem bárbaro com profundo respeito e curiosidade. Mal podia acreditar que aqueles orgulhosos guerreiros da tundra, que recordavam vividamente a carnificina que haviam sofrido nas mãos dos deca-burgueses, tivessem vindo em auxílio às comunidades pesqueiras.

— Meu povo de fato desbaratou o seu, nobre rei. Brutalmente. Por que, então, vocês vieram?

— Isso é uma questão que devemos discutir depois de completada nossa tarefa — respondeu Wulfgar. — Agora, cantemos! Vamos levar terror aos corações de nossos inimigos e alquebrá-los!

Ele se virou para Revjak e alguns de seus outros líderes.

— Cantem, orgulhosos guerreiros! — ordenou. — Que a Canção de Tempus profetize a morte dos goblins!

Um vibrante viva elevou-se de todas as fileiras de bárbaros e, com orgulho, eles ergueram as vozes em louvor a seu deus da guerra.

Cássio notou o efeito imediato da canção sobre os monstros mais próximos. Eles recuaram um passo e apertaram os punhos das armas.

Um sorriso cruzou o rosto do representante. Ele ainda não conseguia entender a presença dos bárbaros, mas as explicações teriam de esperar.

— Juntem-se a nossos aliados bárbaros! — ele gritou para seus soldados. — Hoje é um dia de vitória!

Os anões haviam retomado o soturno cântico de guerra de sua antiga terra natal. Os pescadores de Dez-Burgos acompanharam as palavras da Canção de Tempus, tentativamente a princípio, até que as inflexões e expressões estrangeiras fluíssem facilmente de seus lábios. Em seguida, juntaram-se a eles em uníssono, proclamando a glória de cada uma de suas vilas como os bárbaros faziam com suas tribos.

O ritmo aumentou, o volume foi ganhando as proporções de um poderoso crescendo. Os goblins tremeram diante do frenesi cada vez maior de seus mortíferos inimigos. A torrente de desertores que partiam das beiradas da aglomeração principal começou a ficar cada vez mais caudalosa.

E então, como uma única onda mortífera, os aliados humanos e anões arremeteram colina abaixo.

Drizzt conseguira se afastar da face sul, mesmo com dificuldade, o bastante para escapar à fúria da avalanche, mas ele ainda se encontrava numa situação perigosa. O Sepulcro de Kelvin não era uma montanha alta, mas o terço do topo cobria-se perpetuamente de neve profunda e vivia brutalmente exposto ao vento gélido que dava nome à terra.

Pior ainda para o drow, seus pés haviam se molhado no derretimento provocado por Crenshinibon e, agora, à medida que a umidade congelava em volta de sua pele, mover-se pela neve era doloroso.

Arrastando-se, ele decidiu continuar em direção à face oeste, que oferecia melhor proteção contra o vento. Seus movimentos eram violentos e exagerados, pois ele gastava toda a sua energia para manter o sangue correndo em suas veias. Ao alcançar a orla do pico da montanha e começar a descer, ele foi obrigado a se mover mais tentativamente, pois temia que um solavanco repentino o entregasse ao mesmo destino sinistro que acometera Akar Kessell.

Suas pernas agora estavam completamente entorpecidas, mas ele as manteve em movimento, praticamente obrigado a forçar seus reflexos automáticos.

Mas, então, ele escorregou.

Os ferozes guerreiros de Wulfgar foram os primeiros a colidir com a linha de goblins. Eles retalharam e empurraram para trás a primeira fileira de monstros. Nem goblins nem ores ousaram resistir ao poderoso rei, mas, em meio à confusão apinhada da luta, poucos conseguiram sair do caminho dele. Foram ao chão, um a um.

O medo quase paralisou os goblins, e sua ligeira hesitação foi a perdição dos primeiros grupos a encontrar os selvagens bárbaros.

No entanto, a derrocada do exército veio essencialmente de mais atrás. As tribos que não tinham se envolvido na luta começaram a reconsiderar a sabedoria de continuar com a campanha, pois viram que tinham obtido vantagem suficiente sobre os rivais de sua terra natal — enfraquecidos pelas pesadas baixas para expandir seus territórios na Espinha do Mundo. Pouco depois de iniciada a segunda irrupção de combate, a nuvem de poeira gerada pelo bater dos pés contra o solo mais uma vez se ergueu acima do Desfiladeiro do Vento Gélido à medida que dezenas de tribos de ores e goblins dirigiam-se para casa.

E foi devastador o efeito das deserções em massa nos goblins que não poderiam fugir tão facilmente. Mesmo o goblin mais obtuso compreendia que as chances de vitória de seu povo contra os obstinados defensores de Dez-Burgos estava no peso esmagador de sua superioridade numérica.

Ouviu-se repetidamente o ruído surdo dos golpes de Garra de Palas quando Wulfgar, arremetendo sozinho, abriu uma trilha de devastação diante dele. Até os homens de Dez-Burgos afastaram-se, assustados com sua força selvagem. Mas seu próprio povo olhava para ele com assombro e fazia o possível para seguir sua gloriosa liderança.

Wulfgar investiu contra um grupo de ores. Garra de Palas atingiu um deles em cheio, matou-o e derrubou os que estavam atrás dele. O golpe reverso de Wulfgar com o martelo produziu os mesmos resultados em seu outro flanco. Numa única arrancada, mais da metade do grupo de ores foi morta ou estava atordoada.

Os que sobraram não tinham o menor desejo de atacar o poderoso humano.

Glensather de Angraleste também investiu contra um grupo de goblins, esperando estimular sua gente com a mesma fúria de sua contraparte bárbara. Mas Glensather não era um gigante imponente como Wulfgar e não empunhava uma arma tão poderosa quanto Garra de Palas. Sua espada abateu o primeiro goblin que

encontrou, depois reverteu o giro habilmente e derrubou um segundo. O representante saía-se bem, mas faltou um elemento em seu ataque: o fator crítico que elevava Wulfgar acima de outros homens. Glensather matara dois goblins, mas não provocara em suas fileiras o caos de que precisava para continuar. Em vez de fugir, como fizeram diante de Wulfgar, os goblins remanescentes lançaram-se atrás dele.

Glensather mal aparecera ao lado do rei bárbaro quando a ponta cruel de uma lança enterrou-se em suas costas e atravessou-o, saindo-lhe pelo peito.

Testemunhando o medonho espetáculo, Wulfgar brandiu Garra de Palas sobre o representante e impeliu a cabeça do goblin que empunhava a lança contra o próprio peito. Glensather ouviu o martelo atingir o alvo atrás dele e até conseguiu sorrir em agradecimento antes de cair morto sobre a relva.

Os anões agiram de maneira bem diferente. Novamente em sua formação fechada e solidária, eles dizimaram fileiras de goblins simultaneamente. E os pescadores, lutando pelas vidas de suas mulheres e crianças, lutaram e morreram sem medo.

Em menos de uma hora, todos os grupos de goblins haviam sido esmagados e, meia hora mais tarde, os últimos monstros caíam mortos no campo manchado de sangue.

Drizzt deslizou junto com a onda branca de neve que caiu pela face da montanha. Rolou por terra, impotente, tentando preparar-se para o impacto sempre que via a ponta protuberante de um matacão em seu caminho. Ao se aproximar da base do topo coberto de neve, ele foi atirado longe e escapou do deslizamento, o que o fez rolar aos trambolhões por entre as rochas e matacões cinzentos, como se os picos orgulhosos e inconquistáveis da montanha o tivessem expulsado como a um hóspede indesejado.

Sua agilidade — e uma boa dose de pura sorte — o salvou. Quando finalmente conseguiu estacar e encontrar um pouso, ele descobriu que seus numerosos ferimentos eram superficiais, sendo os piores uma esfoladura no joelho, um nariz ensangüentado e um pulso torcido. Em retrospecto, Drizzt foi obrigado a considerar a pequena avalanche uma bênção, pois ele fizera rápido progresso montanha abaixo e nem mesmo tinha certeza de que, não fosse isso, teria conseguido escapar ao destino gélido de Kessell.

A batalha no sul recomeçara àquela altura. Ouvindo os sons do combate, Drizzt observou, curioso, os milhares de goblins que passavam pelo outro lado do vale dos anões, corriam e subiam o Desfiladeiro do Vento Gélido nas primeiras etapas de sua longa jornada para casa. Não havia como o drow ter certeza do que estava acontecendo, mesmo conhecendo a famosa covardia dos goblins.

Mas ele não pensou muito naquilo, pois a batalha já não era mais sua principal preocupação. Sua visão seguia uma trilha estreita até o monte de pedras negras e fragmentadas que fora Crishal-Tirith. Ele terminou de descer o Sepulcro de Kelvin e dirigiu-se à Via de Bremen e aos escombros.

Ele precisava descobrir se Régis e Guenhwyvar haviam escapado.

Vitória.

Pareceu um pequeno consolo a Cássio, Kemp e Jensin Brent quando eles passaram os olhos pelo campo marcado por cicatrizes e viram a carnificina a seu redor. Eram os únicos representantes a ter sobrevivido ao conflito; sete outros haviam sido abatidos.

— Vencemos — declarou Cássio sombriamente.

Ele assistiu, impotente, à morte de mais soldados, homens que haviam sofrido ferimentos fatais durante a batalha, mas recusaram-se a tombar e morrer antes do fim. Mais da metade de todos os homens de Dez-Burgos jazia morta, e muitos mais morreriam posteriormente, pois quase a metade dos ainda vivos havia se ferido gravemente. Quatro vilas haviam sido reduzidas a cinzas e uma outra fora saqueada e destruída pelos ocupantes goblins.

Eles pagaram um preço terrível pela vitória.

Os bárbaros também haviam sido dizimados. Jovens e inexperientes em sua maioria, eles lutaram com a tenacidade de sua raça e morreram aceitando seu destino como um final glorioso para a história de suas vidas.

Apenas os anões, disciplinados por muitas batalhas, haviam saído relativamente incólumes. Vários haviam sido mortos, alguns outros feridos, mas a maioria estava pronta para retomar a luta novamente se pudessem apenas encontrar mais goblins para despedaçar! Seu único grande lamento, porém, era que Bruenor estava desaparecido.

— Vão vocês até sua gente — Cássio disse aos colegas representantes. — Depois, retornem esta noite para o conselho. Kemp deve falar por todas as pessoas das quatro vilas do Maer Dualdon e Jensin Brent pela gente dos outros lagos.

— Temos muito a decidir e pouco tempo para fazê-lo — disse Jensin Brent. — O inverno está chegando rápido.

— Sobreviveremos! — declarou Kemp com sua característica rebeldia. Mas ele percebeu os olhares taciturnos que seus pares lhe lançavam e cedeu um pouco ao realismo dos mesmos. — Mas será uma luta encarniçada.

— Assim será para meu povo — disse uma outra voz. Os três representantes se voltaram para ver o gigante Wulfgar aparecer pomposamente, tendo ao fundo a cena poeirenta e surreal da carnificina. O bárbaro estava coberto de terra e salpicado com o sangue de seus inimigos, mas parecia um rei nobre em todos os pormenores. — Solicito um convite para seu conselho, Cássio. Nossos povos muito podem oferecer um ao outro nesta hora soturna.

Kemp grunhiu.

— Se precisarmos de burros de carga, compraremos bois.

Cássio lançou um olhar perigoso para Kemp e voltou-se para seu inesperado aliado.

— Você pode, de fato, juntar-se ao conselho, Wulfgar, filho de Beornegar. Por seu auxílio neste dia, meu povo deve muito ao seu. Mais uma vez eu pergunto: por que vocês vieram?

Pela segunda vez naquele dia, Wulfgar ignorou os insultos de Kemp.

— Para saldar uma dívida — ele respondeu a Cássio. — E talvez para melhorar as vidas de nossos dois povos.

— Matando goblins? — perguntou Jensin Brent, pois desconfiava que o bárbaro tinha algo mais em mente.

— É um começo — respondeu Wulfgar. — No entanto, há muito mais coisas que podemos realizar. Meu povo conhece a tundra melhor até mesmo que os *yetis*. Entendemos as peculiaridades desta terra e sabemos como sobreviver. Seu povo se beneficiaria com nossa amizade, principalmente nos tempos difíceis que estão por vir.

— Ora! — bufou Kemp, mas Cássio o silenciou. O representante de Brin

Shander estava intrigado com as possibilidades.

— E o que seu povo ganharia com essa união?

— Uma conexão — respondeu Wulfgar. — Um elo com um mundo de comodidades que jamais conhecemos. As tribos têm em suas mãos o tesouro de um dragão, mas ouro e jóias não proporcionam calor numa noite de inverno, nem comida quando a caça é parca. Seu povo também tem muito a reconstruir. Meu povo tem o dinheiro para ajudar na tarefa. Em troca, Dez-Burgos proporcionará a meu povo uma vida melhor.

Cássio e Jensin Brent aprovavam com gestos de cabeça enquanto Wulfgar apresentava seu plano.

— Finalmente, e talvez o mais importante — concluiu o bárbaro —, é fato que precisamos uns dos outros, ao menos por enquanto. Nossos dois povos foram enfraquecidos e estamos vulneráveis aos perigos desta terra. Juntos, a força que nos resta nos ajudará a vencer as dificuldades do inverno.

— Você me intriga e me surpreende — disse Cássio. — Venha ao conselho, então. Garanto pessoalmente que você será bem-vindo e vamos colocar em andamento um plano que beneficiará todos os que sobreviveram ao confronto com Akar Kessell!

Tão logo Cássio se virou, Wulfgar agarrou a camisa de Kemp com uma de suas mãos descomunais e, com facilidade, ergueu no ar o representante de Targos. Kemp esmurrou o antebraço musculoso, mas percebeu que não tinha a menor chance de romper o abraço de ferro do bárbaro.

Wulfgar lançou-lhe um olhar feroz e perigoso.

— Por enquanto — disse ele —, sou responsável por todo o meu povo. Portanto, desconsidere seus insultos. Mas, quando chegar o dia em que eu não for mais rei, seria aconselhável que você não cruzasse mais meu caminho!

Com um movimento rápido do pulso, ele atirou o representante ao chão.

Kemp, intimidado demais no momento para se enfurecer ou ficar constrangido, permaneceu sentado onde caiu e não respondeu. Cássio e Brent cutucaram um ao outro e riram baixinho, cúmplices.

O divertimento só durou até verem a moça que se aproximava com o braço enfiado numa tipóia ensangüentada e o rosto e os cabelos castanho-avermelhados

empastados com camadas de pó. Wulfgar também a viu e a visão dos ferimentos dela afligiu-o mais do que os seus próprios.

— Cattiebrie! — ele gritou e correu até ela. Ela o acalmou com uma palma estendida.

— Não estou muito ferida — ela estoicamente tranqüilizou Wulfgar, mas era evidente para o bárbaro que ela havia sido ferida gravemente. — Mas não quero nem pensar no que poderia ter me acontecido se Bruenor não tivesse aparecido!

— Você viu Bruenor?

— Nos túneis — Cattiebrie explicou. — Alguns ores descobriram como entrar. Talvez eu devesse ter desmoronado o túnel. Mas não eram muitos e dava para ouvir que os anões estavam se saindo bem no campo lá em cima. Bruenor desceu nesse momento, mas havia mais ores atrás dele. Uma viga de sustentação desabou; acho que Bruenor a cortou e havia muito pó e confusão.

— E Bruenor? — Wulfgar perguntou ansiosamente. Cattiebrie olhou para trás, para o outro lado do campo.

— Lá fora. Ele mandou chamar você.

Quando Drizzt finalmente chegou aos escombros de Crishal-Tirith, a batalha terminara. As imagens e os sons das horríveis seqüelas faziam vista em torno dele, mas seu objetivo continuava o mesmo. Ele subiu pelo lado da pilha de pedras fragmentadas.

Na verdade, o drow se achava um idiota por perseguir uma causa tão inútil. Mesmo se Régis e Guenhwyvar não tivessem deixado a torre, que esperança havia de encontrá-los?

Ele insistiu teimosamente, recusando-se a ceder à lógica inescapável que o censurava. Nesse ponto é que ele diferia de sua gente, isso é o que o expulsara, enfim, da escuridão ininterrupta de suas vastas cidades. Drizzt Do'Urden permitia-se sentir compaixão.

Ele subiu pelo lado do monte de escombros e começou a cavar em volta dos destroços com as mãos nuas. Os blocos maiores o impediram de se aprofundar mais na pilha, mas ele não se entregou, chegando a enfiar-se em fendas precariamente apertadas e instáveis. Usava pouco a mão esquerda queimada e logo a direita

sangrava com as esfoladuras. Mas ele continuou, movendo-se primeiro ao redor da pilha, depois escalando-a.

Foi recompensado pela persistência e por suas emoções. Quando atingiu o topo das ruínas, ele sentiu uma aura familiar de poder mágico. Isso o guiou até uma pequena fenda entre duas pedras. Enfiou um braço por ela, tentativamente, esperando encontrar o objeto intacto, e tirou lá de dentro a pequena estatueta em forma de felino. Seus dedos tremiam ao examiná-la, em busca de danos. Mas nada encontrou: a magia no interior do objeto resistira ao peso das pedras.

Entretanto, os sentimentos do drow diante do achado eram confusos. Apesar de aliviado por Guenhwyvar ter aparentemente sobrevivido, a presença da estatueta revelava-lhe que Régis provavelmente não havia escapado para o campo. Seu coração esmoreceu. E esmoreceu ainda mais quando uma cintilação no interior daquela mesma fenda chamou-lhe a atenção. Enfiou ali o braço e tirou lá de dentro a corrente de ouro com o pingente de rubi, e seus temores se confirmaram.

— Um túmulo apropriado para você, meu corajoso amiguinho — ele disse melancolicamente, e decidiu naquele instante chamar a pilha de escombros de o Sepulcro de Régis. Não conseguia entender, porém, o que acontecera para separar o halfling de seu colar, pois não havia sangue nem qualquer outra coisa na corrente que indicasse que Régis o estivesse usando ao morrer.

— Guenhwyvar — chamou ele. — Venha até mim, minha sombra. — Ele sentiu as sensações familiares na estatueta ao colocá-la no chão. Em seguida, a névoa negra apareceu e transformou-se no grande felino, são e salvo e, de algum modo, recuperado pelas poucas horas que passara em seu próprio plano.

Drizzt moveu-se rapidamente em direção a sua companheira felina, mas deteve-se quando uma segunda névoa apareceu a uma pequena distância dali e começou a se solidificar.

Régis.

O halfling estava sentado, com os olhos fechados e a boca bem aberta, como se estivesse prestes a dar de uma enorme mordida em alguma iguaria invisível. Uma de suas mãos estava cerrada ao lado de suas bochechas ávidas e a outra aberta diante dele.

Quando ele abocanhou o ar, seus olhos abriram-se subitamente, surpresos.

— Drizzt! — gemeu ele. — Francamente, você devia avisar antes de me seqüestrar! Este gato perfeitamente maravilhoso conseguiu-me a mais succulenta das

refeições!

Drizzt chacoalhou a cabeça e sorriu com um misto de alívio e incredulidade.

— Ah, esplêndido — gritou Régis. — Você encontrou minha jóia. Eu achei que a tivesse perdido. Por alguma razão ela não fez a travessia comigo e com o gato.

Drizzt devolveu-lhe o rubi. O gato era capaz de levar alguém em suas viagens através dos planos? Drizzt decidiu explorar essa faceta do poder de Guenhwyvar mais tarde.

Ele afagou o pescoço do gato, depois liberou-o para voltar a seu próprio mundo, onde o animal poderia se recuperar um pouco mais.

— Venha, Régis — disse ele sombriamente. — Vejamos onde podemos ser de alguma ajuda.

Régis deu de ombros, resignado, e levantou-se para seguir o drow. Quando galgaram o topo das ruínas e viram a carnificina espalhada diante deles, o halfling deu-se conta da enormidade da destruição. Suas pernas quase lhe faltaram, mas ele conseguiu, com alguma ajuda de seu ágil amigo, empreender a descida.

— Nós vencemos? — ele perguntou a Drizzt quando se aproximaram do nível do campo, sem saber com certeza se o povo de Dez-Burgos havia denominado o que via diante dele de vitória ou derrota.

— Nós sobrevivemos — corrigiu Drizzt.

Um grito elevou-se subitamente quando um grupo de pescadores, vendo os dois companheiros, precipitou-se aos berros na direção deles.

— Assassino do mago e destruidor da torre! — gritaram eles. Drizzt, sempre humilde, baixou os olhos.

— Salve Régis — continuaram os homens —, o herói de Dez-Burgos!

Drizzt lançou um olhar surpreso, mas divertido para o amigo. Régis simplesmente deu de ombros, impotente, como se ele fosse vítima do erro tanto quanto Drizzt.

Os homens pegaram o halfling e ergueram-no nos ombros.

— Carregaremos você com toda a glória até o conselho que está reunido na cidade! — alguém proclamou. — Você, acima de todos os outros, deve opinar quanto às decisões a serem tomadas! — Quase como uma reflexão tardia, o homem

disse para Drizzt. — Você pode vir também, drow.

Drizzt declinou.

— Salve Régis — disse ele, com um sorriso espalhado no rosto. — Ah, amiguinho, você sempre tem a sorte de encontrar ouro na lama onde outros chafurdam!

Ele deu um tapinha nas costas do halfling e colocou-se de lado para deixar passar a procissão.

Régis olhou por sobre o ombro e girou os olhos nas órbitas como se estivesse meramente aproveitando a carona.

Mas Drizzt sabia que não era bem assim.

O divertimento do drow durou pouco.

Antes que tivesse sequer se afastado do ponto onde estava, dois anões o saudaram.

— Que bom que te encontramos, amigo elfo — disse um deles. O drow compreendeu imediatamente que eles traziam más novas.

— Bruenor? — ele perguntou. Os anões assentiram.

— Está à beira da morte, e mesmo agora pode ser que tenha morrido. Ele mandou te chamar.

Sem mais uma palavra, os anões conduziram Drizzt através do campo até uma pequena tenda que haviam armado perto das saídas de seus túneis e escoltaram-no ao entrar.

Lá dentro, as velas bruxuleavam suavemente. Além do único catre, encostado à parede em frente à entrada, encontravam-se Wulfgar e Cattiebrie, com as cabeças reverentemente abaixadas.

Bruenor jazia sobre o catre e tinha a cabeça e o peito envoltos em ataduras manchadas de sangue. Sua respiração era ruidosa e pouco profunda, como se cada alento fosse o último. Drizzt colocou-se solenemente ao lado dele, estoicamente determinado a conter as lágrimas atípicas que lhe marejavam os olhos cor de lavanda. Bruenor preferiria que ele se mostrasse forte.

— É... o elfo? — disse Bruenor, com voz entrecortada, quando viu a forma escura sobre ele.

— Estou aqui, meu mais caro amigo — respondeu Drizzt.

— Pra... me ver partir?

Drizzt não conseguiria sinceramente responder a uma pergunta tão franca.

— Partir? — Ele forçou o riso a sair da garganta apertada. — Você já passou por coisa pior! Não quero ouvir falar de morte. Quem, então, encontraria o Salão de Mitral?

— Ah, meu lar... — Bruenor voltou a se acalmar com a menção do nome e pareceu relaxar, quase como se sentisse que seus sonhos o ajudariam a completar a sombria jornada a sua frente. — 'cê vem comigo, então?

— É claro — concordou Drizzt. Ele olhou para Wulfgar e Cattiebrie em busca de apoio mas, perdidos em seu próprio pesar, eles ainda desviavam os olhos.

— Mas não agora, não, não — explicou Bruenor. — Não com o inverno tão próximo! — Tossiu. — Na primavera. Sim, na primavera.

Sua voz foi morrendo e os olhos se fecharam.

— Sim, meu amigo. — concordou Drizzt. — Na primavera. Levarei você para casa na primavera!

Os olhos de Bruenor reabriram-se de repente, e a turvação da morte foi removida por um resquício do antigo brilho. Um sorriso de contentamento espalhou-se pelo rosto do anão e Drizzt ficou feliz por ter sido capaz de consolar seu amigo agonizante.

O drow voltou a olhar para Wulfgar e Cattiebrie, e eles também sorriam. Um para o outro, Drizzt notou, curioso.

De repente, para surpresa e horror de Drizzt, Bruenor sentou-se e arrancou as ataduras.

— Aí está! — berrou ele, para divertimento dos demais na tenda. — 'cê prometeu e eu tenho testemunhas!

Drizzt, depois de quase cair com o choque inicial, lançou um olhar irritado para Wulfgar. O bárbaro e Cattiebrie esforçaram-se para reprimir o riso. Wulfgar deu de ombros e deixou escapar uma risadinha.

— Bruenor disse que me cortaria até chegar à altura de um anão se eu dissesse uma palavra!

— E ele teria feito isso mesmo! — acrescentou Cattiebrie. Os dois saíram apressadamente.

— Um conselho em Brin Shander — explicou Wulfgar precipitadamente. Fora da tenda, o riso dos dois irrompeu sem reservas.

— Maldito seja, Bruenor Martelo de Batalha! — disse o drow, carrancudo. Depois, incapaz de se conter, atirou os braços em volta do corpo atarracado do anão e o abraçou.

— Acabe logo com isso — gemeu Bruenor, aceitando o abraço. — Mas seja rápido. A gente tem um monte de trabalho pra fazer o inverno todo! A primavera vai chegar mais cedo do que 'cê tá pensando e no primeiro dia quente a gente sai pra procurar o Salão de Mitral!

— Onde quer que esteja — riu Drizzt, aliviado demais para se enfurecer com o truque.

— A gente consegue, drow! — gritou Bruenor. — A gente sempre consegue!

Epílogo

O povo de Dez-Burgos e seus aliados bárbaros acharam difícil o inverno que se seguiu à batalha mas, ao dividirem talentos e recursos, conseguiram sobreviver. Muitos conselhos foram realizados em todos aqueles longos meses, com Cássio, Jensin Brent e Kemp representando o povo de Dez-Burgos, e Wulfgar e Revjak falando pelas tribos bárbaras. A primeira tarefa era reconhecer oficialmente e justificar a aliança dos dois povos, apesar da oposição veemente de muita gente de ambos os lados.

As cidades intocadas pelo exército de Akar Kessell abarrotaram-se com refugiados durante o inverno brutal. A reconstrução começou com os primeiros sinais da primavera. Quando a recuperação da região já estava bem encaminhada — e depois do retorno da expedição bárbara que, seguindo as orientações de Wulfgar, trouxe o tesouro do dragão —, realizaram-se conselhos para dividir as vilas entre os sobreviventes. As relações entre os dois povos quase sucumbiu várias vezes e foram mantidas apenas pela presença imperiosa de Wulfgar e a calma constante de Cássio.

Quando tudo finalmente estava acertado, os bárbaros receberam as cidades de Bremen e Caer-Konig para reerguer, os desabrigados de Caer-Konig foram transferidos para a cidade reconstruída de Caer-Dineval e aos refugiados de Bremen que não desejavam viver entre os homens das tribos ofereceram-se casas na cidade recém-construída de Targos.

Foi uma situação difícil, na qual os inimigos tradicionais foram forçados a deixar de lado suas diferenças e viver lado a lado. Apesar de vitoriosos na batalha, os aldeões não podiam se considerar vencedores. Todos haviam sofrido perdas terríveis; ninguém havia saído daquilo tudo em melhores condições para a luta seguinte.

Exceto Régis.

O halfling oportunista foi premiado com o título de Primeiro Cidadão e a melhor casa de toda a Dez-Burgos por seu papel na batalha. Cássio prontamente entregou seu palácio ao "destruidor da torre". Régis aceitou a oferta do representante e todos os outros numerosos presentes que afluíram de cada parte, pois, embora não tivesse realmente merecido as honras a ele conferidas, justificava sua boa sorte considerando-se um parceiro do modesto drow. E já que Drizzt Do'Urden não tinha a menor vontade de vir a Brin Shander e receber os prêmios, Régis imaginou que era

seu dever fazê-lo.

Esse era o mimado estilo de vida que o halfling havia sempre desejado. Ele realmente apreciava a riqueza excessiva e o luxo, embora mais tarde viesse a aprender que havia de fato um preço elevado a se pagar pela fama.

Drizzt e Bruenor haviam passado o inverno fazendo preparativos para sua busca pelo Salão de Mitral. O drow tinha a intenção de honrar sua palavra, apesar de ter sido enganado, porque a vida não mudara muito para ele após a batalha. Mesmo sendo, na verdade, o herói do conflito, ele ainda se via mal e mal tolerado entre a gente de Dez-Burgos. E os bárbaros, com a exceção de Wulfgar e Revjak, o evitavam abertamente e murmuravam orações de proteção para seus deuses toda vez que inadvertidamente cruzavam-lhe o caminho.

Mas o drow aceitava o isolamento com seu característico estoicismo.

— Na cidade, diz-se a meia-voz que você cedeu a Revjak seu lugar no conselho — disse Cattiebrie a Wulfgar numa de suas muitas visitas a Brin Shander.

Wulfgar assentiu.

— Ele é mais velho e mais sábio em muitos aspectos.

Cattiebrie prendeu Wulfgar sob o desconfortável escrutínio de seus olhos escuros. Ela sabia que havia outras razões para Wulfgar renunciar à coroa.

— Você quer ir com eles — ela declarou categoricamente.

— Devo isso ao drow — foi a única explicação de Wulfgar ao dar-lhe as costas, sem disposição para discutir com a moça irascível.

— Mais uma vez você se esquivava da pergunta — riu Cattiebrie. — Você não vai saldar dívida nenhuma! Você vai porque a estrada é sua escolha!

— O que é que você sabe dessa estrada? — grunhiu Wulfgar, contendo-se em virtude da observação dolorosamente precisa da moça. — O que é que você sabe sobre aventuras?

Os olhos de Cattiebrie cintilaram, e desarmaram Wulfgar.

— Eu sei — ela declarou categoricamente. — Qualquer dia em qualquer lugar é

uma aventura. Isso você ainda não aprendeu. E, por isso, você persegue as estradas distantes, esperando satisfazer o desejo de emoção que arde em seu coração. Então vá, Wulfgar do Vale do Vento Gélido. Siga a senda de coração e seja feliz! Talvez, ao retornar, você entenda a emoção de simplesmente estar vivo.

Ela o beijou no rosto e saltitou em direção à porta. Wulfgar, agradavelmente surpreso com o beijo, gritou-lhe:

— Talvez, então, nossas discussões sejam mais aprazíveis!

— Mas não tão interessantes — foi a última resposta dela.

Numa bela manhã de início de primavera, a hora de partir chegou enfim para Drizzt e Bruenor. Cattiebrie ajudou-os a preparar suas mochilas abarrotadas.

— Quando a gente tiver limpado o lugar, eu te levo lá! — Bruenor disse à moça novamente. — Por certo que seus olhos vão brilhar quando 'cê ver os rios de prata do Salão de Mitral!

Cattiebrie sorriu, indulgente.

— Tem certeza que 'cê vai ficar bem? — perguntou Bruenor, agora mais sério. Sabia que ela ficaria bem, mas seu coração transbordava de preocupação paternal.

O sorriso de Cattiebrie alargou-se. Eles já tinham discutido aquilo centenas de vezes ao longo do inverno. Cattiebrie estava feliz com a partida do anão, mesmo sabendo que sentiria imensa saudade dele, pois estava claro que Bruenor nunca ficaria realmente contente até que tivesse ao menos tentado encontrar seu antigo lar.

E ela sabia, melhor que ninguém, que o anão estaria bem acompanhado.

Bruenor ficou satisfeito. Chegara a hora de partir.

Os companheiros disseram adeus aos anões e partiram para Brin Shander a fim de se despedirem de seus dois amigos mais chegados.

Chegaram à casa de Régis pouco depois, naquela mesma manhã, e encontraram Wulfgar sentado nos degraus esperando por eles, tendo Garra de Palas e a mochila a seu lado.

Drizzt olhou com desconfiança os pertences do bárbaro enquanto se aproximavam, meio que adivinhando as intenções de Wulfgar.

— Bons olhos o vejam, Rei Wulfgar — disse ele. — Está de partida para Brenen, ou talvez Caer-Konig, para supervisionar o trabalho de sua gente?

Wulfgar chacoalhou a cabeça.

— Não sou rei — ele respondeu. — É melhor deixar os conselhos e os discursos para os mais velhos; já tive mais do que podia tolerar. Revjak fala pelos homens da tundra agora.

— E, então, o que 'cê vai fazer? — perguntou Bruenor.

— Vou com vocês — replicou Wulfgar. — Para saldar minha última dívida.

— 'cê não me deve nada! — declarou Bruenor.

— A você já paguei — concordou Wulfgar. — E paguei tudo o que devo a Dez-Burgos e também a meu próprio povo. Mas há uma dívida de que ainda não me livrei. — Ele se virou para encarar Drizzt diretamente. — A você, meu amigo elfo.

Drizzt não sabia o que responder. Ele deu um tapinha no ombro do homem descomunal e sorriu afetuosamente.

— Vem com a gente, Ronca-bucho — disse Bruenor, depois de terminado um excelente almoço no palácio. — Quatro aventureiros na vasta planície. Vai te fazer algum bem e tirar um pouco dessa sua barriga!

Régis levou ambas as mãos ao ventre amplo e o sacudiu.

— Eu gosto de minha barriga e tenho a intenção de mantê-la, obrigado. Posso até mesmo aumentá-la um pouquinho! De qualquer maneira, eu não consigo entender por que vocês insistem em partir nessa busca — disse ele, agora com mais seriedade. Ele passara muitas horas durante o inverno tentando convencer Bruenor e Drizzt a desistir daquilo. — Temos uma vida fácil aqui; por que vocês iam querer partir?

— Há mais coisas na vida do que boa comida e almofadas macias, amiguinho — disse Wulfgar. — O desejo pela aventura arde em nosso sangue. Com paz na região, Dez-Burgos não pode oferecer a emoção do perigo ou a satisfação da vitória.

Drizzt e Bruenor assentiram com a cabeça, embora Régis chacoalhasse a sua.

— E 'cê chama este lugar deplorável de rico? — riu Bruenor, estalando os dedos hirsutos. — Quando eu voltar do Salão de Mitral, vou te construir uma casa duas vezes maior e debruada de pedras preciosas como 'cê nunca viu antes!

Mas Régis estava certo de que havia testemunhado sua última aventura. Terminada a refeição, ele acompanhou seus amigos até a porta.

— Se vocês conseguirem voltar...

— Sua casa será nossa primeira parada — assegurou Drizzt. Encontraram Kemp de Targos ao sair. Ele estava do outro lado da rua, bem em frente à soleira de Régis, aparentemente à procura deles.

— Ele está me esperando — explicou Wulfgar, sorrindo diante da idéia de que Kemp não pouparia esforços para se livrar dele.

— Adeus, meu bom representante — gritou Wulfgar, com uma reverência. *Pyayne de crabug ahm rinedere be-yogt iglo kes gron.*

Kemp lançou um gesto obsceno para o bárbaro e foi embora, indignado. Régis quase se dobrou de tanto rir.

Drizzt reconheceu as palavras, mas ficou confuso com o motivo pelo qual Wulfgar as dissera para Kemp.

— Uma vez você me disse que essas palavras eram um antigo grito de guerra da tundra — ele comentou com o bárbaro. — Por que você as ofereceria ao homem que mais despreza?

Wulfgar tartamudeou, em busca de uma explicação que o tirasse daquele aperto, mas Régis respondeu por ele.

— Grito de guerra? — exclamou o halfling — Isso é uma antiga maldição das matronas bárbaras, geralmente reservada aos velhos maridos adúlteros. — Os olhos cor de lavanda do drow estreitaram-se, concentrados no bárbaro, enquanto Régis prosseguia. — Significa: "Que as pulgas de mil renas se aninhem em sua genitália."

Bruenor disparou a rir, logo acompanhado por Wulfgar. Drizzt não pôde evitar fazer o mesmo.

— Vamos, o dia é longo — disse o drow. — Vamos dar início a esta aventura. Vai ser interessante!

— Aonde vocês vão? — Régis perguntou, tristonho. Uma pequena parte do halfling, na verdade, invejava os amigos; ele tinha de admitir que sentiria a falta deles.

— Para Bremen, primeiro — replicou Drizzt. — Vamos completar lá nossas

provisões e partir para sudoeste.

— Luskan?

— Talvez, se os fados assim o quiserem.

— Boa viagem — ofereceu Régis assim que os três companheiros puseram-se a caminho sem mais delongas.

Régis observou-os desaparecer, imaginando como ele viera a escolher amigos tão tolos. Desfez-se da idéia com um encolher de ombros e voltou a seu palácio: sobrara bastante comida do almoço.

Foi detido antes que atravessasse a porta.

— Primeiro Cidadão! — veio um grito da rua. A voz pertencia a um dono de armazém da seção sul da cidade, onde as caravanas de mercadores carregavam e descarregavam. Régis esperou que ele se aproximasse.

— Um homem, Primeiro Cidadão — disse o dono do armazém, curvando-se como quem se desculpa por perturbar uma pessoa tão importante. — Perguntando pelo senhor. Ele alega ser um representante da Sociedade dos Heróis de Luskan, enviado para solicitar sua presença na próxima reunião.

Ele disse que pagaria bem.

— O nome dele?

— Ele não disse, só me deu isto! — O dono do armazém abriu uma pequena bolsa de ouro.

Era tudo o que Régis precisava ver. Partiu imediatamente para encontrar o homem de Luskan.

Mais uma vez, foi pura sorte o que salvou a vida do halfling, pois ele viu o estranho antes que este o visse. Apesar de já não ver aquele homem havia anos, Régis o reconheceu imediatamente pelo cabo do punhal incrustado com uma esmeralda que se projetava da bainha em seu quadril. Régis muitas vezes cogitara roubar aquela bela arma, mas mesmo sua imprudência tinha limites. O punhal pertencia a Artemis Entreri.

O principal assassino do Paxá Pük.

Os três companheiros deixaram Bremen antes do amanhecer do dia seguinte. Ansiosos para dar início à aventura, eles se apressaram e já estavam bem longe na tundra quando os primeiros raios do sol espiaram por sobre o horizonte oriental, logo atrás deles.

Ainda assim, Bruenor não ficou surpreso ao notar Régis, que se esforçava para alcançá-los através da planície desabitada.

— Se meteu em encrenca de novo ou então eu sou um gnomo de barba — o anão, rindo, comentou com Wulfgar e Drizzt.

— Bons olhos o vejam — disse Drizzt. — Mas nós já não nos despedimos?

— Decidi que não podia deixar Bruenor se meter em encrenca sem que eu estivesse por perto para salvá-lo — bufou Régis, tentando recuperar o fôlego.

— 'cê vem com a gente? — grunhiu Bruenor. — 'cê não trouxe provisões, seu halfling estúpido!

— Eu não como muito — protestou Régis, e um quê de desespero insinuava-se em sua voz.

— Ora! 'cê come mais que nós três juntos! Mas tudo bem, a gente te deixa vir junto de qualquer jeito.

O rosto do halfling iluminou-se visivelmente, e Drizzt desconfiou que o palpite do anão sobre a tal encrenca não estava muito longe da verdade.

— Nós quatro, então! — proclamou Wulfgar. — Um para representar cada uma das quatro raças comuns: Bruenor pelos anões, Régis pelos halflings, Drizzt Do'Urden pelos elfos e eu pelos humanos. Uma trupe apropriada!

— Duvido muito que os elfos escolheriam um drow para representá-los — observou Drizzt.

Bruenor bufou: — 'cê acha que os halflings iam escolher Ronca-bucho como o campeão deles?

— Você é louco, anão — retorquiu Régis.

Bruenor deixou cair o escudo, contornou Wulfgar com um salto e colocou-se em guarda diante de Régis. Seu rosto contorceu-se num arremedo de fúria ao agarrar Régis pelos ombros e erguê-lo em pleno ar.

— 'ce tá certo, Ronca-bucho! — Bruenor gritou desvairadamente. — Sou louco

mesmo! E nunca contrarie alguém mais louco que você!

Drizzt e Wulfgar olharam um para o outro e trocaram sorrisos conhecedores.

Seria realmente uma aventura interessante.

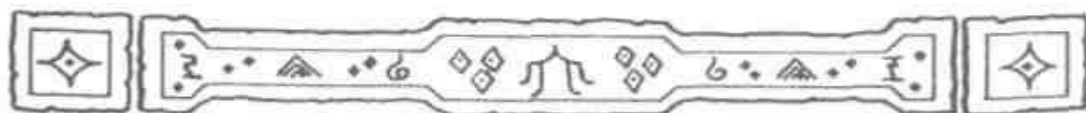
E, com o sol nascente em suas costas e as sombras alongando-se diante deles, seguiram seu caminho.

Para encontrar o Salão de Mitral.

MAPAS







Sobre o autor

Bob Salvatore nasceu em 1959, cresceu e ainda vive no centro de Massachussetts. Seu amor pela fantasia e pela literatura em geral começou quando estava na faculdade e ganhou de Natal uma cópia do clássico de J.R.R Tolkien, O Senhor dos Anéis. Ele imediatamente mudou seu curso de Ciências da Computação para Jornalismo.

Recebeu o bacharelado em Ciência da Comunicação em 1981 e, posteriormente, em Artes em Inglês, área que tanto adorava.

Salvatore começou a escrever profissionalmente em 1982. Seu trabalho inicial foi o manuscrito de Echoes of the Fourth Magic.

Desde então, Salvatore escreveu uma série de romances — o primeiro a ser publicado foi A Estilha de Cristal (The Crystal Shard) publicado pela TSR em 1988.

Entre seus sucessos estão The Halfling Gem, Sojourn e The Legacy, eleitos bestsellers pelo The New York Times.

Talvez sua maior conquista e um dos motivos pelo qual é tão famoso tenha sido a criação do personagem Drizzt, um dos mais amados do gênero de fantasia, com mais de três milhões de cópias vendidas em vários idiomas.

Desde 1990, Bob vem se dedicando exclusivamente a escrever seus romances. Seus sucessos anteriores são: O Vale do Vento Gélido (The Icewind Dale Trilogy), The Dark Elf Trilogy e The Cleric Quintet, assim como The Legacy, Starless Night, Siege of Darkness e Passage to Dawn.

Salvatore declarou que gosta muito de retribuir a atenção de seus fãs, seja através de seu site, que reserva um espaço para responder dúvidas pessoalmente, ou durante os eventos de lançamentos de seus livros, quando procura dar atenção a todos. "Este trabalho é muito solitário. Passo horas sozinho escrevendo em frente à tela de um computador", declara Bob.

Atualmente, Bob está imerso no próximo livro de Drizzt, seu personagem mais famoso.